Pubblicazione mensile - Anno VI
NUMERO 60 - GIUGNO 1997

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering e Adattamento
Sabrina Daviddi - Alcadia Snc
Esecuzioni Grafiche:
Marco Tamagnini
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Monica Malavasi, Simona Stanzani, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER OX

Nel 1997 Compiler Nera e Assembler tentano di invadere il mondo per conto della Dimensione Elettronica, fallendo miseramente: radiate dall'Albo delle Routine Guerriere, le aliene prendono domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima. Assembler si innamora così di Toshi Igarashi e decide di trasformarsi in essere umano (morendo come routine) per restargli più vicino. Pur riuscendo nell'intento, i sogni romantici della ragazza si infrangono all'arrivo della Principessa delle Routine, Plasma, giunta sulla Terra per eliminare Assembler e Compiler. Per sfortuna sua - e di molti altri - si innamora però di Toshi e decide di restare al suo fianco a dispetto dei sentimenti di Assembler e di Megumi Tendoji, gelosissima ex-fidanzata del ragazzo. E' così che Plasma ordisce un piano diabolico: far diventare Assembler e Megumi due cantanti famose, in modo da allontanarle il più possibile da Toshi! Le Drink (questo il nome del duo da loro formato) hanno un successo incredibile, ma qualcosa di strano sta per avvenire in Assembler... E il concerto finale si avvicina!

SAILOR MOON

Una cometa sta attraversando lo spazio vicino alla Terra, e l'astronomo Kakeru Ozora la identifica e la classifica. La gattina Luna, in seguito a un incidente, viene da lui raccolta e curata, e scopre in questo ragazzo un romanticismo e una fede nei sogni unica. Quello che non sa, però, è che Kakeru è entrato in possesso di un singolare cristallo staccatosi dalla cometa da lui avvistata, e che sta iniziando a crescere, mostrando inoltre di avere una personalità vendicativa: il giovane astrofisico rischia perciò la vita per via dell'influsso esercitato su di lui dall'oggetto, ma anche a causa di gravi problemi di salute. Nel frattempo, Sailor Pluto, Sailor Neptune e Sailor Uranus decidono di indagare sulla cometa...

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata; Skuld, la minore, è un genio della meccanica. Ma il vero pericolo è costituito da Marller, la cui missione è portare il caos sulla Terra: tramite alcuni capelli di Urd, la diavolessa clona la sua eterna rivale, scindendo poi nei due corpi la parte buona e quella malvagia della dea. Ne risultano così due Urd, una timida e angelica, l'altra maliziosa e malvagia, che confondono le idee a tutti creando non pochi problemi di identificazione... Ma qualcosa va storto nella Urd demoniaca, perché la possibilità di usare illimitatamente i propri poteri...

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot: il caposezione Toshiya Sakazaki realizza, per l'imbarazzo generale, il Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Ma se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi giganti più potenti!

NOTA: Si conclude con questo episodio il primo volume giapponese di **Calm Breaker**. Iwase tira così le somme, e decide di dedicarsi alle cose che più sono state apprezzate dai lettori in questi undici episodi: le parodie, le citazioni delle gloriose serie animate degli anni '70 e '80, l'umorismo e la valorizzazione di alcuni comprimari che si sono rivelati particolarmente interessanti. Preparatevi quindi a reincontrare l'androide americana Sally, nonché il 'bel' Serge e l'astromucca Gilbert III. Sul prossimo numero, inoltre, potrete leggere una gustosa chiacchierata-intervista avvenuta attorno a una pizza durante la capatina in Italia di Masatsugu Iwase, di Fuyumi Ogura (autrice di shojo manga) e dell'editor di Kodansha Ban Takafumi: a tavola, si sa, tutti sono più loquaci, e così sono emerse alcuni divertenti e interessanti retroscena... di cui saprete tutto il mese prossimo! Una curiosità in merito a questo episodio, però, vogliamo renderla nota da subito: come Iwase ha dichiarato anche pubblicamente, è un grande fan della musica occidentale, in particolare di quella statunitense. Provate a leggere velocemente i nomi dell'isola misteriosa e dell'hotel che appaiono in **Calm Breaker** questo mese... Non vi ricordano, anche se camuffati, i nomi di un celebre gruppo rock e di una canzone?

DOSSIER

Mononoke Hime

di Massimiliano De Giovanni

La principessa fantasma

C'era una volta un bosco.

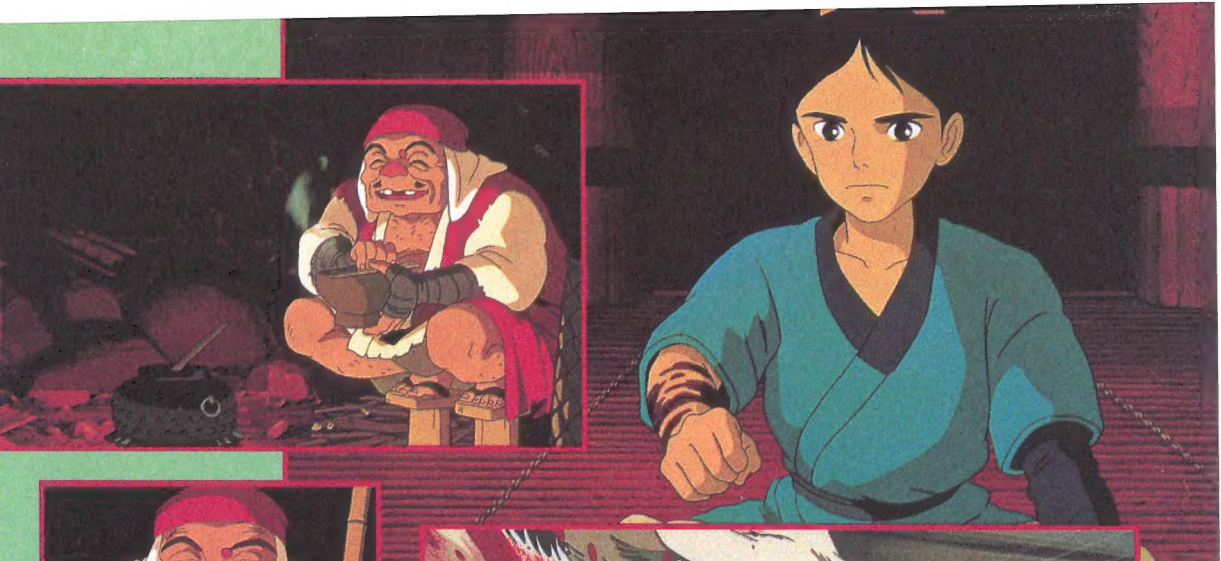
Un tempo esistevano in Giappone molti boschi intitolati agli dei: dall'antico Medio Evo sino all'epoca premoderna (circa cinquecento anni fa), gli uomini erano soliti dedicare alle divinità anche intere foreste pur di non incorrere nelle loro terribili ire. Nonostante fossero vicini al nostro mondo, infatti, gli dei odiavano gli esseri umani e non si trattenevano dal mandare a poveri sventurati terribili maledizioni.

E' proprio su questo canovaccio che Hayao Miyazaki torna alla regia in un film per il grande schermo che sarà distribuito nelle sale giapponesi entro l'estate. Una storia originale che – almeno sulla carta – si discosta non poco dalle precedenti produzioni del celebre autore, a cominciare dall'evidente crudezza di certe immagini. Dal minuto proiettato in anteprima ad alcuni selezionati addetti ai lavori, infatti, si ha l'impressione che **Mononoke Hime** (La principessa fantasma) si rivolga a un pubblico più adulto, descrivendo l'epoca degli dei con una violenza quasi esagerata.

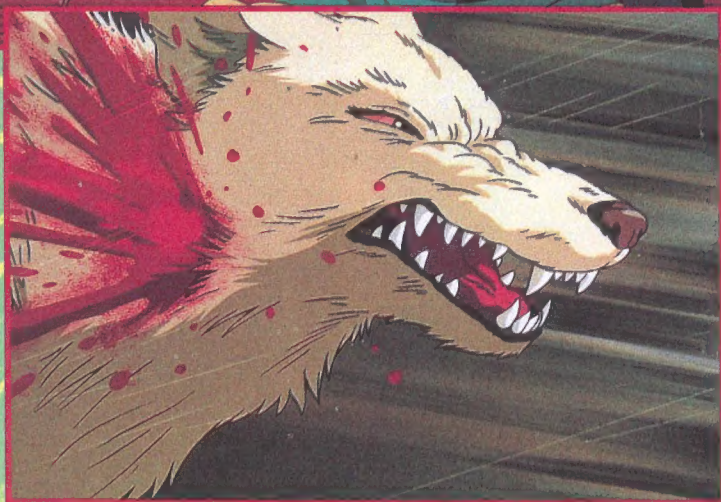
«Questo film è più violento dei precedenti», sottolinea a questo proposito Kunihiko Ikuhara, regista di **Shojo Kekumei Utena** (La rivoluzionaria Utena), «Il cinema d'animazione è tradizionalmente dedicato all'infanzia, e le recenti produzioni degli Studi Ghibli avevano conquistato la piena fiducia dei genitori. Credo che questo lungometraggio metterà in discussione l'opinione comune che vuole i film di Miyazaki unicamente per le famiglie». L'autore di fumetti Yoshito Asari è dello stesso avviso: «Con questo film assistiamo a un radicale cambiamento d'immagine dell'autore. Un mutamento di simile portata, però, può risultare dannoso, e non so se Miyazaki ha riflettuto bene su questo fattore. A mio parere rischia di autocompiacersi, come è già avvenuto con **Kurenai no Buta** (Porco rosso)».

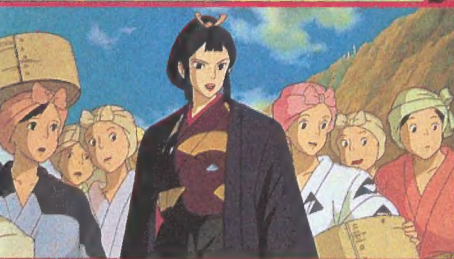
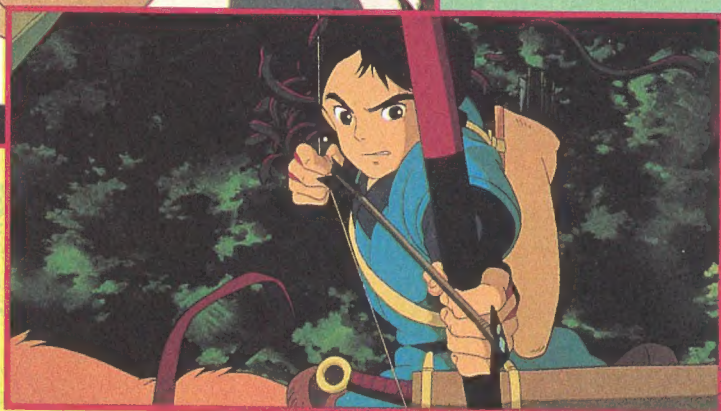
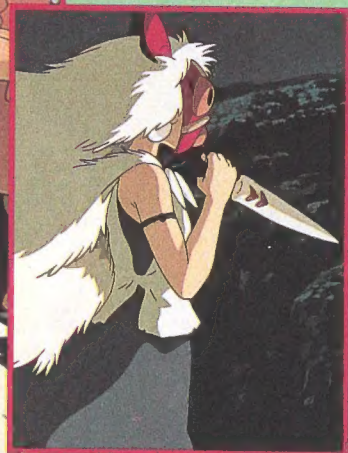
Tra qualche mese scopriremo quali saranno le reazioni del pubblico nipponico e si potranno meglio analizzare le motivazioni che hanno spinto il maestro dell'animazione giapponese a un così profondo cambiamento, ma il recente accordo tra la Tokuma Shoten Publishing, la Daiei e la Walt Disney in merito alla distribuzione dei film prodotti dagli Studi Ghibli ci spinge già a qualche riflessione.

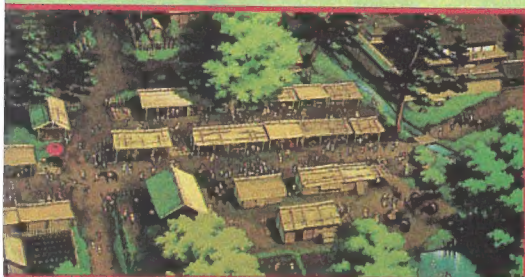
Essere fagocitati dalla catena distributiva Disney/Buona Vista può non essere considerato un privilegio, specialmente per due autori nazionalisti come Hayao Miyazaki e Isao Takahata.

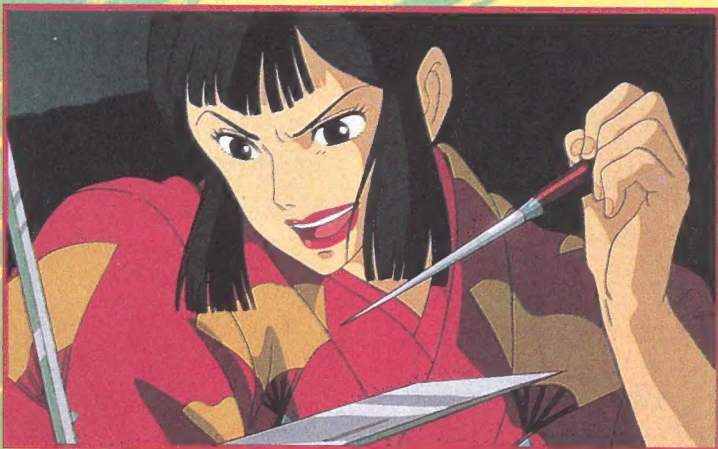
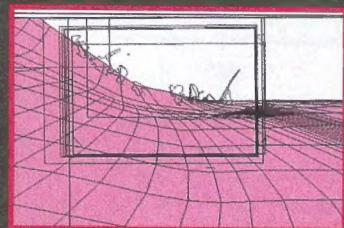
In appena sessanta secondi, **Mononoke Hime** ci presenta tutta la crudeltà di cui è permeato: una violenza che si basa sull'odio e che si manifesta attraverso braccia e teste tagliate, che non risparmia nessuno e che per questo è ancora più scioccante. A pochi mesi dalle dichiarazioni di Joe Roth, Miyazaki dà finalmente una sua personalissima risposta all'attuale presidente dei Walt Disney Studios, che aveva pubblicamente sottolineato: «I film

di Miyazaki rappresentano la pellicola di qualità, concepita per le famiglie, che la Disney si sforza da sempre di produrre».

Se Katsuhiro Otomo ha commentato in maniera assai lapidaria la visione del trailer («Mi aspetto molto da questo film e non vedo l'ora di vederlo. A tredici anni da Nausicäa, finalmente un nuovo lungometraggio d'azione e avventura»), non si è risparmiato circa lo sbarco della Disney in Giappone: «Nonostante il successo che i nostri film riscuotono all'estero, noi scriviamo le nostre storie pensando esclusivamente al mercato interno», ci ha dichiarato l'autore di **Akira** in occasione del suo ultimo viaggio in Italia, «Maestri come Miyazaki e Takahata devono certo sottostare alle leggi di mercato, ma difficilmente influenzeranno il proprio stile per fini tutt'altro che artistici».

Che Hayao Miyazaki possa essersi concesso una piccola provocazione appare sempre più evidente: se l'America è pronta a vendere le sue commedie sentimentali, farà altrettanto con film decisamente meno adolescenziali? Anche Yasuhiro Imagawa, regista di **Giant Robot**, conferma questa teoria: «**Mononoke Hime** non sembra una produzione Ghibli. Il promo mostra solo azione e sembra quasi sottolineare un messaggio presuntuoso, del tipo "se non gradisci questo film puoi anche rinunciare a vederlo"».

Ma vediamo, nel dettaglio, cosa racconta esattamente il nuovissimo film di Miyazaki.

C'era una volta, centinaia di anni fa, un popolo che viveva nascosto dopo aver perso la battaglia contro il clan Yamato. Pur di salvare la sua

gente, il giovane Ashitaka – designato a divenire il nuovo capo del villaggio – era arrivato così a sfidare il dio Tatari e a colpirlo con una freccia. Maledetto dal dio, il ragazzo porta da allora sulla mano destra una bruciatura che lo condurrà a poco a poco alla morte. Invece di aspettare che si compia il suo destino nel villaggio, Ashitaka parte per un viaggio alla ricerca di se stesso: a lui non interessa infatti il modo per cancellare il terribile maleficio, ma piuttosto la ragione che ha spinto il dio a punirlo con la vita. Dopo aver trovato un proiettile di piombo nella carne di un enorme cinghiale (in realtà, il dio trasformato), Ashitaka si mette in cammino verso ovest e incontra l'uomo che aveva sparato il colpo, armato per difendersi da un violento cane bianco che infesta i boschi della montagna. Diretto verso il bosco del dio Shishi, dove si narra che tutti gli animali siano enormi, Ashitaka scorge sulla riva opposta di un fiume una ragazza accompagnata proprio da un gigantesco cane bianco: San, questo il suo nome, risponde però alle parole del ragazzo con uno sguardo ostile, e così Ashitaka riprende la marcia. Sullo stesso fiume il ragazzo incontra poi alcuni uomini provenienti da Tataraba che, feriti, si lamentano di essere stati attaccati dal cane bianco. La scena si sposta così nel villaggio della principessa Eboshi, una vera e propria fortezza che si estende tra i boschi della zona e che vive delle sue industrie siderurgiche. L'estrazione e la lavorazione del metallo è infatti la primaria fonte di ricchezza del villaggio, e per alimentare il fuoco delle fabbriche, gran parte della foresta è stata disboscata. Un tema caro a Miyazaki, da sempre attento all'avanzata del progresso ai danni della natura, che si propone come perno centrale di un film ancora avvolto nel mistero.

«Miyazaki ha lanciato una sfida», dichiara il giornalista

Mutsuki, «Nei suoi precedenti film non aveva mai descritto questa violenza. In **Mirai Shonen Conan** (Conan, il ragazzo del futuro) o in **Tenshi no Shiro Laputa** (Laputa, il castello nel cielo), catastrofi come inondazioni o persone che precipitano erano tutte mostrate in lontananza, e non avevano per questo un impatto particolarmente traumatico. In **Mononoke Hime** volano arti e schizza il sangue». E intanto c'è chi ha già da dire la sua in merito ai personaggi, come per esempio la disegnatrice di fumetti Keiko Fukuyama: «Vorrei proprio sapere come può il protagonista rimanere colpito da una ragazza sgarbata come San. Io suppongo perché è carina... Ogni tanto mi piacerebbe vedere anche personaggi meno severi, magari un po' tonti, come accade nella vita reale».

Al di là di tante polemiche, **Mononoke Hime** passerà certamente alla storia, se non altro per la qualità tecnica della pellicola. Il film si avvale infatti di uno staff di ben cinque scenografi, caso unico nella storia dell'animazione giapponese (in **Laputa**, per esempio, erano solo in due a occuparsi delle scenografie). A giustificare questa scelta è lo stesso Miyazaki, felice della competizione nata tra gli artisti coinvolti. Non era facile mostrare un Giappone che non esiste più e renderlo credibile agli occhi del pubblico. Ogni scenografo ha caratterizzato un particolare momento del film (il villaggio di Ashitaka, la fortezza di Tatara...) disegnando luoghi estremamente particolareggiati e meccanismi assai dettagliati. Oltre a questo, **Mononoke Hime** vanta un uso capace della computer graphic. Gli Studi Ghibli sono ormai celebri per l'utilizzo discreto del computer nelle animazioni: lo spettatore non deve mai accorgersi del suo impiego, e l'animazione dev'essere sempre fluida e naturale. A questo scopo è stato utilizzato anche un apposito programma chiamato 'tone-shadow', che permette la creazione di ombre simili in tutto e per tutto a quelle dipinte sui fogli di acetato (pellicole trasparenti su cui normalmente sono disegnati i personaggi di un cartone animato), e che è stato impiegato anche nei

In basso a sinistra, **Hayao Miyazaki** assieme ai collaboratori che si sono occupati della computer graphic in **Mononoke Hime**. In alto, un fotogramma del film e il suo corrispettivo studio al computer.

ritocchi finali. Il programma di sintesi digitale, invece, trasforma i movimenti in dati che possono essere modificati liberamente: se ne può alterare il margine, il tono del colore, la messa a fuoco e altro ancora. Il 'digital paint', infine, ha permesso agli artisti coinvolti nella lavorazione del film di colorare ciò che non poteva essere raggiunto manualmente, il tutto premendo semplicemente il pulsante del mouse. Gli Studi Ghibli non hanno una tradizione decennale nell'utilizzo della computer graphic, dal momento che questa tecnica di lavorazione risale a una sola scena del recentissimo **Ponpoko** di Isao Takahata (anche se la sequenza in questione fu affidata a una ditta esterna). Oggi la celebre casa di produzione ha invece un'apposita sezione dedicata alla computer graphic, ma l'utilizzo delle macchine è limitato alle sole scene tridimensionali: ne abbiamo avuto un esempio anche in **Mimi o Sumaseba** (Tendi l'orecchio), o nella parte finale dello spot promozionale di **Mononoke Hime**.

Nell'attesa che il film esca nelle sale nipponiche e che il botteghino dia ragione o torto a Miyazaki, chiudiamo questa anteprima con le parole della fumettista Ami Shibata: «Quando non fai che sopprimere qualcosa dentro di te, arriva sempre il momento che scoppi. E' come un tifone che distrugge ciò che incontra. Dopo aver visto il filmato promozionale ho avvertito tutta la forza di **Mononoke Hime**: sono anch'io una creativa, e non posso che ammirare la capacità dell'autore di rigenerare dopo la distruzione».

KAPPA VOX

STOP MOTION

LAMU' FOREVER

(Uruseiyatsura - Lamu the forever)
Commedia, Giappone, 1986
© Takahashi/Shogakukan/Kitty/Fuji TV
Yamato, 94 min, lire 39.900

Come si è già detto in passato, gli anni '80 sono stati il momento di maggior fermento per quanto riguarda l'animazione giapponese, e non a caso solo in questo *Kappa Vox* appaiono molte produzioni di quegli anni. Rumiko Takahashi ci ha sempre stupito per la sua versatilità nel narrare storie dalle più disparate ambientazioni e nei più diversi generi narrativi. E soprattutto chi conosce bene **Lamù** si è reso perfettamente conto che - all'interno di un'unica serie - la nostra autrice è riuscita a miscelare umorismo, fantascienza, leggende popolari, sociologia giapponese, romanticismo, tradizione e mistero senza mai scomporsi o perdere il filo della tematica generale. Questo film di **Lamù** fa parte del gruppo di episodi 'onirici', in cui tutto si svolge in un'atmosfera trasognata, con lunghe pause, rallentata come se gli eventi avvenissero tutti sott'acqua. Ataru, Megane e Mendo girano un film, ma qualcosa va storto: in seguito all'abbattimento di un albero secolare, tutta la città inizia a risentire di uno strano influsso; e così, mentre i sogni della gente si congelano diventando fisici e invadendo il mondo reale, Lamù inizia a perdere i suoi poteri e a deperire lentamente. Un'antica 'maledizione' si sta avverando, e solo scoprendone il motivo può esistere qualche possibilità di salvezza per il mondo reale... Ma, forse, anche tutti gli eventi narrati in questo film sono un unico, interminabile sogno, che si ripete ossessivamente giorno dopo giorno. **AB**

STOP MOTION

LAMU' BOY MEETS GIRL

(Uruseiyatsura - Boy meets girl)
Commedia, Giappone, 1988
© Takahashi/Shogakukan/Kitty/Fuji TV
Yamato, 85 min, lire 39.900

Con questo film Rumiko Takahashi chiude un'epoca, quella a cui la principessa del manga ha dato i natali a **Lamù** nell'ormai lontanissimo 1981 (e c'è ancora chi non ritiene questa serie un classico!).
Si tratta dello stesso finale della serie a fumetti – intitolato nello stesso modo –, che sulla carta occupò la bellezza di un intero volume di duecento pagine e che mostrò nuovamente una situazione 'triangolare', con una Lamù promessa sposa un secolo prima al rampollo di una bizzarra famiglia di alieni filo-fungoidi. Toccante è soprattutto il finale, quando tutti (ma proprio tutti) i personaggi di **Lamù** vengono chiamati in causa per risolvere la situazione, e soprattutto durante la rievocazione quasi storica del duello avvenuto fra l'aliena tigrata e il suo 'tesoruccio' nel primo episodio della serie. Se soffrite di nostalgia per la serie più bella e importante di Rumiko Takahashi, preparate i fazzoletti, perché questa volta il nodo in gola è assicurato; se siete dei 'novizi', invece, conservate gelosamente questo film senza guardarlo, e lasciatevi prima intrappolare dalle ormai storiche vicende seriali (animate o a fumetti, come più vi piace): inserirlo nel videoregistratore fra un annetto vi permetterà di godervelo sicuramente di più! **AB**

GRAFFITI

MARMALADE BOY

Soap Opera, Giappone, 1992
© 1992 Yoshizumi/Shueisha
Shueisha, 200 pgs, ¥ 390

Nel dicembre del 1992 ha l'onore di essere raccolto in volumetti di lusso **Marmalade Boy**, una storia di Wataru Yoshimizu già serializzata in rivista, ma che per l'interesse suscitato nei lettori (più femmine che maschi), meritava una versione per collezionisti. Fin qui nulla di speciale, dato che simile sorte capita ogni giorno ai più noti fumetti del Sol Levante, come altrettanto spesso succede che le storie più belle diventino serie a cartoni animati. E da qui alla nostra TV il passo è breve!
Marmalade Boy non è una storia di avventura, né di maghette, non ci sono invasioni aliene e nemmeno medaglie da conquistare. I protagonisti di questa tenera storia sono ragazzi come tanti, alle prese con i loro primi batticuori... Cosa c'è di più toccante dei sentimenti umani? Chi ha quindici anni si rispecchia nelle loro storie, e chi è più grande rivive assieme a loro emozioni forse un po' sopite. In fondo, basta poco per farsi prendere da una storia che vive solo di intrecci sentimentali, e il successo di *Beautiful* ne è una prova!
Poi, in Italia ci si è messa di mezzo anche la censura, e questo titolo – che altrimenti sarebbe caduto nell'oblio – è salito alla ribalta. Certo, parlare di censura è quasi ridicolo: gli episodi sono stati letteralmente smontati e rimontati a piacimento! Nonostante questo scempio, la serie TV ha avuto però successo, a dimostrazione che il materiale originale era più che buono! Da non credere, anche gli *shojo manga* stanno iniziando a piacere?! **BR**

THE BLUE WORLD

Avventura, Giappone, 1996
© Hoshino/Kodansha
Kodansha, 268 pgs, ¥ 820

In terra d'Africa, sulle coste del Madagascar, le carcasse di due animali preistorici, trascinate dalla corrente marina sulla spiaggia, creano non poco scompiglio tra gli indigeni. L'esercito è costretto a intervenire e i corpi sono condotti in Inghilterra perché possano essere studiati in laboratorio: prima di allora, infatti, non erano mai stati ritrovati resti di creature millenarie in un così buono stato di conservazione. Quella che può sembrare a tutti gli effetti la trasposizione a fumetti de *Il mondo perduto*, penultimo romanzo del prolifico Michael Crichton, è invece l'introduzione al nuovo manga di Yukinobu Hoshino. Autore tra i più raffinati della scena giapponese, noto al pubblico italiano per il fantascientifico **2001 Nights**, Hoshino passa dalla fantascienza classica alla biotecnologia con grande disinvoltura. I precisi riferimenti scientifici e l'accattivante ambientazione selvaggia di **The blue world** fanno del romanzo a fumetti un vero e proprio capolavoro d'autore. **MDG**

LA METEOROLOGA

(Otenki Oneesan)
Erotico, Giappone, 1994
© OB Planning/Toho
Yamato, 80 min, lire 39.900

Nonostante il titolo rievochi probabilmente la commedia trash all'italiana degli anni '70 e '80 (quelle con Edwige Fenech, Alvaro Vitali, Lino Banfi e Gianfranco D'Angelo, per intenderci), questo cartone animato composto da due episodi si rivela fin dall'inizio una vera e propria sorpresa. Il plot è semplice: un'impiegata bruttina di una TV giapponese in crisi viene scelta per sostituire la star del network per una sera (l'annunciatrice delle previsioni del tempo); ma si sa che l'occasione fa l'uomo ladro, e così, trasformandosi all'insaputa di tutti in una bomba del sesso, la nostra impiegatina fa impennare gli indici d'ascolto della propria azienda a colpi di microgonne e scollature generose, tanto da essere scelta come sostituta fissa della collega. A questo punto Keiko Nakadai sfodera gli artigli, rivelandosi una vera carogna e dimostrando di non temere nessuno: decisa a ottenere (e mantenere) il successo, si vendica di chi la vuole far scendere dal piedistallo nelle maniere più atroci, ma mai attaccando per prima. Sadica, perversa, capace di distruggere la carriera ai colleghi che la vorrebbero in difficoltà, nonché campionessa di karate, la meteorologa diventa un personaggio simpatico nonostante la sua cattiveria e nonostante il character design sgraziato, che riprende però alla perfezione quello dell'autore del manga da cui è tratto. **AB**

RUROONI KENSHIN

Arti marziali, Giappone, 1994
© Watsuki/Shueisha
Shueisha, 200 pgs, ¥ 390

Nella *Top Ten* degli anime più visti quest'anno in Giappone, la serie di Nobuhiro Watsuki tallona *Dragon Ball GT*. Un successo annunciato, ma non certo motivato. Storia in costume non troppo brillante, **Ruroni Kenshin** ruota maldestramente sul carisma di Kenshin Himura, un ventottenne che rinuncia alle arti marziali per una ben più sanguinaria katana. Kaoru Kamiya sarebbe la sua ragazza se il manga non guardasse così tanto a *Ranma 1/2*, mentre Sanosuke Sagara copre da subito il ruolo di rivale giurato. Una noia totale. **MDG**

CARD CAPTOR SAKURA

Fantastico, Giappone, 1996
© CLAMP/Kodansha
Kodansha, 188 pgs, ¥ 420

Le CLAMP producono duecento tavole al mese, eppure questo ritmo incide raramente sulla qualità dei loro manga. **Card Captor Sakura** conserva il profumo di tante serie di maghette del passato e si indirizza solo apparentemente ai più giovani. Il plot è semplice ma efficace: sfogliando il libro magico *The Clow*, la piccola Sakura Kinomoto risveglia Kero, un buffo animaletto alato che le dona una bacchetta magica e la capacità di combattere a colpi di... card! Come avviene in un torneo, ogni carta battuta è una carta conquistata... e un potere in più da utilizzare. Uno *shojo* d'azione che non trascura comunque i sentimenti. **MDG**

1 • Dragon Ball 45 e 46
2 • Ken il guerriero 2
3 • Neverland (Ranma 1/2) 50 e 51
4 • StoriediKappa (Shadow Lady) 29
5 • Sailor Moon 21
6 • Kappa Magazine 56
7 • Mitico (Dr. Slump) 33
8 • Techno (Ushio e Tora) 34
9 • Starlight (City Hunter) 53
10 • Action (JoJo) 40

UROTSUKIDOJI II IL VENTRE DEL DEMONE

Horror, Giappone, 1990
© Maeda/Westcape Corp
Poligram, 45 min, lire 29.900, VM 18

E finalmente si conclude la trilogia di **Urotsukidoji**, iniziata anni addietro con Granata Press, proseguita con la terza serie grazie a Yamato e completata ora dalla seconda nella collana Manga Video. Questa storia in due parti si situa fra il secondo e il terzo episodio della prima serie (ultimamente riedita in video dalla stessa Polygram), e racconta del macabro esperimento di Munchausen, figlio di uno scienziato nazista che durante la Seconda Guerra Mondiale aveva cercato di fornire a Hitler il Kyo-o, un demone per conquistare il mondo. Ora l'esperimento continua, e mentre i protagonisti 'ufficiali' di **Urotsukidoji** (Nagumo, Akemi, Amano e Megumi) cercano di capire cosa sia il Chojin, il demone preposto alla distruzione e alla ricreazione del mondo, Munchausen trova il modo di fare incarnare il Kyo-o in un ragazzo, ottenendo un orribile essere quasi privo di controllo e dedito allo stupro. Il tutto grazie a Nagumo, portatore del Kyojin, che salva il cugino Takeaki da un incidente aereo donandogli il proprio sangue demoniaco. Questa seconda parte risulta un po' meno coinvolgente della prima serie ma sicuramente superiore alla terza, sia per i disegni, sia per l'animazione, sia per l'atmosfera. D'altra parte, si sa, a lungo andare anche le idee migliori perdono mordente; ma grazie a questa coppia di OAV (Original Anime Video, ossia cartoon prodotti esclusivamente per l'home video) riceverete comunque un piacevole pugno nello stomaco, come solo le trasposizioni animate dei fumetti di Toshio Maeda sanno fare. **AB**

de press

di Luca Raffaelli

Sailor Moon, cattiva maestra

In origine si chiama Slappy Squirrel. Voi forse l'avete conosciuta come Vera, anzi, zia Vera. E' lo scoiattolo protagonista di alcuni episodi di **Animaniacs**, i cartoni prodotti da Steven Spielberg per la Warner Bros. che sono andati in onda su Raidue a *Go-cart* e che si possono reperire anche in videocassetta. Nella seconda cassetta degli **Animaniacs** si trova uno dei capolavori della serie di zia Vera dal titolo *La mamma di Bambi*.

«SAILOR MOON» SOTTO ACCUSA

PETALI, STELLE E POLEMICHE

Impossibile descrivervi la quantità di trovate e di situazioni del cartone, né voglio rovinare l'eventuale futura visione dello stesso. Solo un rapido riassunto per spiegare questo inizio di rubrica. Dunque, Vera e Ciccio stanno guardando una parodia del film disneyano, quando il piccolo ha una crisi di pianto: «La mamma di Bambi è morta!», urla piangendo come un ossesso. Escono così dal cinematografo e la zia, che impersonifica una vecchia star dei cartoni degli anni Quaranta, gli spiega che è tutto un trucco, che nei cartoni non si muore, eccetera eccetera. Ciccio continua a disperarsi. Allora decide di portarlo dall'attrice che vestiva i panni della mamma di Bambi, un po' avanti con gli anni ma ancora viva e vegeta (la fine non la svelo). Insomma, Vera, nonostante sia un bel tipetto rude e attivo, spiega, cerca di prendersi cura del cucciolino, fa di tutto per sdrammatizzare le sue reazioni. Vera. Chissà con quali criteri Massimo Giuliani, bravissimo adattatore della serie, ha scelto questo nome. Forse perché Vera cerca di svelare la vera – anzi, Vera – verità? Di poche cose si può essere certi nella vita, ma possiamo ipotizzare con una certa tranquillità d'animo che niente ha avuto a che fare l'omonimia con un'altra Vera. Sarà lei la protagonista degli articoli di questo mese. Vera Slepoj non si prende cura, non cerca, non sdrammatizza. Vera Slepoj ha detto che «Con **Sailor Moon** cresci gay», secondo quanto ha titolato "Il Giorno" l'8 aprile scorso. Ecco il titolo del "Corriere della Sera" dello stesso giorno: «**Sailor Moon** pericolosa»: è polemica. Così Paolo Calcagno nel suo articolo sul "Corriere": «Secondo la presidente degli psicologi italiani, la celebre serie animata può determinare devianze nel comportamento sessuale dei bambini. **Sailor Moon** – ha sostenuto Vera Slepoj – propone una giovane eroina, e si sono riscontrati casi di bambini di sesso maschile che, seguendo quotidianamente il cartoon, hanno finito con l'identificare in questo personaggio forte, vincente, potente, un modello di comportamento, femminilizzando il loro modo di vivere, le relazioni con i coetanei e chiedendo di poter vestire come la loro eroina». La notizia mi ha sconvolto. Non avrei mai pensato che la mia vita sessuale fosse stata condizionata da *Pippi Calzelunghe* e da *Rintintin*. Ma non può che essere stato così: li guardavo quotidianamente e avevo la stessa età dei più piccoli seguaci della Bunny marinara. Li vedeva anche mia sorella, che, per fortuna, è stata un modello forte, vincente, potente, ma non troppo, altrimenti chissà che mi succedeva. Poveri esperti: hanno bisogno di capri espiatori per valorizzare il proprio ruolo, non possono mica mettersi ad approfondire le cause e le conseguenze della straziante difficoltà di rapporto del mondo adulto con chi ancora adulto non è: non avrebbero i titoloni e non diventerebbero affatto popolari. Quant'è più comodo accusare di qualsiasi cosa (a proposito, l'omosessualità è un pericolo?) i cartoni animati e tutto quello che non capiscono bene, che non c'era ai tempi loro. D'altronde i giornali hanno bisogno di articoli che attirano, di dichiarazioni che fanno parlare. Cosa ci volete fare? Inutile deprimersi, meglio attrezzarsi, leggere, cercare comunque di capire, fare come la prima Vera. Per questo ho bisogno del vostro aiuto: reperire gli articoli che hanno a che fare con i cartoni non sempre è facile. Cerchiamo di non farceli sfuggire. Un ultimo dilemma: ma Vera Slepoj è proprio sicura che **Sailor Moon** proponga un modello di ragazza forte, vincente, potente? O non sarà piuttosto lei a esibirlo? Comunque: no depress. Calma e gesso!

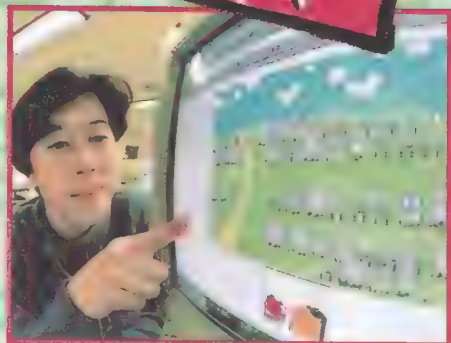
La psicologa Vera Slepoj lancia l'allarme su «Sailor Moon»

BIMBI NON GUARDATELA FA DIVENTARE FEMMINUCCE

OTAKU 100%

SPECIALE RANMA

E' necessario fare qualche specialino per smaltire le tonnellate di foto che mi mandate! Grazie mille, e continuate pure... Pubblicherò tutti! Siete fantastici! Smack smack! Nell'ordine: **Alessandro "Ryoga" Patrizi** di Roma; il gruppo formato da **Fabrizio "Ranma" Pesavento, Alan "Ryoga" Carino** e **Axel "Genma" Lunardon** di Cassola, VI; **Daniele "Ryoga" Fantinati** di Cusano, MI (la foto di **Vanessa** apparirà nello special dedicato a **Ken il guerriero**); il mega-gruppo contenente **Mary "Ukyo" Vannucci, Gianluca "Ranma" Betti, Laura "Kodachi" Angeli, Nicoletta "Ranko" Bernacchi, Francesco "Kuno" Morandin, Simona "Kasumi" Galeotta, Simone "Ryoga" Pierazzini**, nonché un anonimo Genma e un'altra Ukyo. E, dato che il gruppo è misto, citiamo anche **Marianna "Katsumi Liqueur" D'Angelantonio, Viviana "Lebia Maverik" Rugiati** e altri tre anonimi impavidi (fatemi sapere i vostri nomi) direttamente da **Alita** e **Star Blazers-Yamato**! Onore a voi, o ardimentosi provenienti, in ordine sparso, dalle province di Pistoia, Lucca, Treviso e Genova! **K**

E dagli la pappa, e fagli fare la cacca... Eccheccavolo, qui sono diventati tutti pazzi, con quel tamacoso! Tanto impegno volto a nulla: almeno diventasse un bel pollo vero, che così dopo lo si può fare arrosto con le patate! La follia degenera anche in Giappone: oltre al pulcinone (Kuchibacchi), esistono il cagnolino (Mamecchi), il pinguinone (Ginjirocchi) il nonnetto (Oyajicchi), il pesciolone (Tarakocchi) e - non ho parole - il cherubinone (Tenshigocchi). Ma la follia non si ferma qui! «Mamma! Papà! Il mio **Tamagocchi** è morto! Dobbiamo seppellirlo!» si sentiranno dire presto molti genitori. Liberi finalmente dal diabolico apparecchietto? Neanche per sogno! Per dare una degna sepoltura al vostro inseparabile animaletto domestico a cristalli liquidi, potrete (se vi va e se siete tanto fuori dai coppi da farlo) rivolgervi al sito Internet del tempio buddista di Hiroshima (drammatica coincidenza, non trovate?), che ha aperto un cimitero virtuale con una vasta possibilità di scelta fra tombe e lapidi, proprio per i Tamagocchi, al seguente indirizzo: **http://www.urban.or.jp/home/kanjizai/**

Nel frattempo, molte famiglie nipponiche hanno ricevuto un duro colpo dal ministero della pubblica istruzione, e dato che gli alunni delle scuole elementari si portavano i pigolanti ovetti a scuola e non seguivano le lezioni per accudirlo, è stato vietato l'ingresso dei suddetti fra le pareti dei templi della cultura. Risultato? «Mamma, mi raccomando: a mezzogiorno dagli da mangiare, alle tre deve fare il sonnellino e alle cinque la merenda. Magari giocaci un po', così si distrae!»

Be', distraiamoci noi, piuttosto. La Tezuka Production passa al contrattacco, siore e siori! E con un veloce dribbling scavalca la Disney e si lancia nel remake cinematografico di **Jungle Taitei**! I responsabili dichiarano di averlo prodotto proprio per ribadire l'originalità dell'opera di Osamu Tezuka nei confronti de **Il Re Leone**, palese scopiazzatura (fatta bene, ma pur sempre scopiazzatura) dell'ultra-classico nipponico. Vedremo chi la spunta, e sicuramente vedremo presto giornalisti italiani dal cerebro monouso (nel senso che ha una carica sola, e che dopo il primo pensiero si consuma e va gettato) che titoleranno i loro articoli «I giapponesi copiano Dinsey» creando sensazionalismo idiota e lanciando un'ennesima notizia bufaleska, che si andrà a sommare a quelle riguardanti i cartoni fatti col computer, a quelle che rivelano la pericolosità di **Ken il guerriero** sulla mente dei giovani, a quelle che spiegano come **Sailor Moon** devii sessualmente inermi pargoletti. E i quattro Kappagaùrri (povere anime sante) dovranno tornare a versare fiumi d'inchiostro per convincere il pueblo delle ragioni che noi tutti sappiamo. Vabbe', cosa ci vuoi fare? Nulla! Per cui andiamo a sbirciare fra i nuovi palinsesti televisivi nipponici, per trovare **Yuja Oo Gaogaiger**, la nuova serie della gundamistika Sunrise, realizzata in collaborazione con TV Asahi e TV Nagoya. Ryosuke Takahashi, il produttore, è convinto che questa serie sarà il punto di partenza del 'rinascimento delle serie robotiche' (ha detto proprio così!), dato che ultimamente le suddette hanno abbassato di molto il target, finendo per piacere unicamente a un pubblico under 10. Il

Yuja Oo Gaogaiger © Sunrise

Hana Yori Dango © Yumi Kageyama

Ryosuke lamenta infatti la mancanza della vivacità dei robot di un tempo (anche lui un nostalgico, vedete?), e soprattutto non vede l'ora di mostrare tutta la loro maestosità, il loro peso e la loro forza, il tutto condito da una storia 'a più livelli' che dovrebbe intrappolare lo spettatore e impedirgli di annoiarsi, evitando episodi di pura e semplice azione. L'impegno c'è, e forse c'è qualcosa d'interessante anche dal punto di vista 'meccanico': nonostante il robot gigante sia composto da svariati elementi, fra cui il MekaLion e i due droidi Hiryu ed Enryu, non tutti appaiono contemporaneamente: fino al quinto episodio non ci sarà modo di vederlo completo, e altre sorprese giungeranno più avanti. Se posso dire la mia, mi sembra una bella scusa per vendere frotte di modellini agganciabili... Eh eh... Furbacchioni!

Una cosa veramente innovativa, invece, è **Hana Yori Dango**, diretto da Shineo Yamauchi e basato su una storia della già celebre scrittrice di romanzi Yumi Kageyama. Si tratta del classico tema della ricerca del successo già visto ne **Il grande sogno di Maya**, e infatti anche qui è una ragazza, Tsukushi, a voler diventare una grande attrice. Il film animato (che sta uscendo nelle sale cinematografiche nipponiche) è ambientato a New York, ma la particolarità più interessosa consiste nel fatto che si tratta di un musical, e che per tale motivo i protagonisti 'interpreteranno' la storia cantando e danzando. Questa sì che è una novità! Tanto per il gusto della curiosità, poi, il titolo è un gioco di parole che significa sia 'un ragazzo più delicato di un fiore', sia il modo di dire giapponese che recita «piuttosto che fare delle lodi, fare qualcosa di utile», un po' meno epitaffioso del nostro «Non fiori, ma opere di bene». Ma la musica la fa da padrona anche in **Erma no Boken**, dato che in questo film d'animazione (evviva! I cartoni stanno tornando al cinema!) la colonna sonora è di Tetsuya Komuro, celebre per le sue atmosfere 'alla Ryoichi Sakamoto': a puntare alto ci ha pensato Kazuyoshi Okuyama, uno dei quattro più grossi produttori cinematografici di tutto il Giappone, che ha pensato di realizzare un lungometraggio esportabilissimo, dato che la storia è tratta da un libro illustrato per bambini celebre in tutto il mondo, il cui protagonista è il piccolo Erma Elevator, che parte per un lungo viaggio a cavallo del drago alato multicolore Boris.

Erma no Boken © R.S. Ganet

Staremo a vede... Ma, che succede? Oh, è il Sor Frange' che mi chiama dalla finestra. Che vuole? Gli spaghetti? Sì, sì, butti la pasta, Sor Frangé! Mo' arivo! Sto a finì' de scrive 'a *Rubrikappa*! Dov'eravamo rimasti? Ah, sì! Ecco qua!

Dopo aver annunciato ufficialmente l'uscita del secondo volume di **Ghost in the Shell** per il mese di ottobre (naturalmente in Giappone), Masamune Shirow si sta preparando il terreno con una serie di 'extra' dedicati alla bella Motoko Kusanagi: il primo è una costosissima collezione di poster dal titolo **Cyberdelics**, il secondo è l'**Official Art Book**, un volume completo di fumetti, illustrazioni, articoli e interviste. Oltre a questo, è già in circolazione un CD Rom contenente un gioco dedicato alla serie a fumetti, la quale - come già annunciato - riapparirà presto in Italia in due bei volumi, comprendenti anche la ristampa riveduta e corretta della prima serie, apparsa secoli fa su **Kappa Magazine**. Chi vivrà, vedrà. E chi vivrà vedrà anche altre due belle cose, e cioè il **Dai Gassaku** da me proposto qualche mese fa e il radiodramma di **Calm Breaker**. In realtà, dovrete attendere un bel po' per il primo, dato che lo special di sessanta pagine in cui appaiono tutti i personaggi di "Afternoon" (**Calm Breaker, Oh mia Deal, Seraphic Feather, Compiler, Gun Smith Cats, Assembler OX, Bug Patrol, Jiraishin, Fortified School** e un'altra quarantina) creerà un po' di problemi ai responsabili di 'mamma' Kodansha, dato che sarà un po' difficile spartire fra cinquantasei autori i diritti di pubblicazione dell'opera (tre yen a Fujishima, otto a Shirow, quattro a Kia Asamiya, e così via). Per lo sceneggiato a puntate di **Calm Breaker**, invece... potrete sentirlo per radio solo se siete giapponesi e se abitate a Tokyo. Pomodori verdi fritti a tutti!

Il vostro ferroviario Kappa

OTAKUIZ

Kaibutsukun © Fujiko Fujio/Shogakukan

La risposta all'**Otakuiz** del mese scorso è **Ken Falco il Superbolide**! Perché? Be', il nome del nemico della serie è un cocktail shakerato dei nomi di due protagonisti di un celebre romanzo di Melville: Ayab Mobil Dick, ovvero un'aberrazione genetica ottenuta incrociando il capitano Achab con la balena bianca Moby Dick. E ora, il nuovo **Otakuiz**! Chi mi sa dire qual è la lunghezza massima a cui si può estendere il corpo del gommoso **Carletto, il principe dei mostri**? K

Ghost in the Shell © Masamune Shirow/Kodansha

LUGLIO

KAPPA MAGAZINE 61
17x24, 128 pp, b/n e col, lire 6.000

Amori liceali e tanta boxe nel dossier su **Rokudenashi Blues**, una curiosa intervista agli autori Kodansha **Masatsugu Iwase** e **Ogura Fuyumi** e tante news! E poi, i fumetti: in **Assembler 0X** fervono i preparativi per il concerto finale delle Drink, mentre la nostra eroina sa già che sono le sue ultime ore di vita in questo mondo; in **Calm Breaker** Sayuri si trova fianco a fianco con Sally, la sua nemesi americana, per combattere una curiosa tartaruga meccanica dalle tecniche dragon-ballesche; in **Oh, mia Dea!** il piccolo guardiano robotico Banpei decide di trascorrere una giornata sotto le mentite spoglie di... Urd; in **Sailor Moon - L'amante della principessa Kaguya** assistiamo allo scontro finale tra le Sailor Combattenti e la misteriosa regina di ghiaccio, la cui mira è congelare il nostro mondo.

STARLIGHT 58 (CITY HUNTER)
12x18, 184 pp, b/n, lire 5.000

La storia incentrata su Reika Nogami, titolare di un'agenzia investigativa nonché sorella dell'altrettanto affascinante Saeko, avrà questo mese una degna conclusione. Nella nuova avventura che inizia, poi, il nostro Ryo incontrerà una vera principessa... In tutti i sensi!

NEVERLAND 60 e 61 (RANMA 1/2)
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Per colpa di un'insolita gara, i nostri amici si trovano riassortiti in maniera del tutto allucinante: **Ranma** e **Shan-Pu**, **Akane** e **Mousse**, **Ukyo** e **Ryoga** devono tagliare il traguardo legati l'uno all'altra per un piede! Per chiudere in bellezza, entrerà poi in scena un nuovo personaggio alto, bello, biondo e con gli occhi azzurri. Ma se non fosse tutto oro quello che luccica?

ACTION 45 (JOJO)
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Koichi Hirose si interroga sulla bizzarria del proprio stand: a cosa servirà mai in combattimento un uovo gigante? L'odioso **Tamami Kobayashi** e il suo Lucchetto della Coscienza Sporca daranno motivo al nostro eroe di farne uso nella maniera più appropriata: è la nascita di **Echoes**, che spezzando il guscio dell'uovo-stand conferirà a Koichi il potere di sconfiggere gli avversari a colpi di onomatopee!

TECHNO 39 (USHIO E TORA)
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Tornato in finalmente in sé, **Ushio** riparte con **Tora** alla ricerca della madre: la strada è ancora lunga e nuovi mostri lo attendono, ma **Jemei** torna in aiuto al nostro eroe. Ushio sarà poi catapultato nell'antico Giappone: è infatti da lì che la storia ha inizio... Ed è proprio in quel tempo che è stata forgiata la lancia della bestia... Ma chi è la ragazza che tanto assomiglia alla dea?

MITICO 38 (DOTTOR SLUMP)
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Povero **Dottor Slump**! E' in arrivo il suo antagonista per eccellenza, il diabolico dottor Mashirito, a bordo del robot Caramel Man! E al Villaggio Pinguino torna anche Suppaman, mentre **Akira Toriyama** si trova nei guai per via dei personaggi da lui stesso creati! Per finire, il nostro dottore si addentra nella grande metropoli con un cyber-suit potenziato, accompagnato da un diavoletto alato decisamente inesperto... Mettetevi il casco!

MANGA STAR COMICS

a letto i bambini!

EROTIKAPPA
16,5x24, 144 pp, b/n e col., lire 6.000

A **settembre**, uno specialissimo **Storie di Kappa** (il numero 36) vi permetterà di entrare nel raffinato mondo dell'erotismo giapponese grazie ad alcune storie autoconclusive 'vietate ai minori'. Dalle splash page a colori di **M-Stage**, dipinte dal bravissimo **Mon Mon** (*Rubrikappa* 39), a **Be Free Return**, dove **Tatsuya "Golden Boy" Egawa** arriva addirittura a unire personaggi a fumetti con ragazzine in carne e ossa! Per i palati più raffinati non manca poi **Bitoshinjitsu no Kozu** di **Yasuhiro "Oh! Toumei Ningen" Nakanishi** (già noto ai tempi di "Mangazine"). Non ultime, le short stories umoristico-erotiche di **Akira Ooyama** intitolate **The Fish Bone** e altre sorprese che vi lasceranno a bocca aperta! **Erotikappa**: tutto ciò che avreste voluto sapere sul sesso, e che nessuno vi ha mai detto prima!

© Mon Mon/Kodansha

YOUNG 38 (LAMU')
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Il liceo di Tomobiki trema: è in arrivo il bellissimo e ricchissimo **Shutaro Mendo**, e i contrasti con **Ataru** sono inevitabili. Tutto qui? Certo che no! Ci si mettono di mezzo anche i segni zodiacali e le loro incarnazioni fisiche, le fatine della primavera e i finti appuntamenti romantici. La sorte è nemica del povero **Ataru**, ma ci penserà **Lamù** a risollevarlo... fingendosi una terrestre qualsiasi!

DRAGON BALL 55 e 56
12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Sta per rinascere il micidiale Mjin Bu! Al perfido Babidi serve però qualcuno di veramente forte da manovrare, e la sua scelta ricade su Vegeta. I nostri eroi combattono contro l'essere più forte dell'universo nella SAGA FINALE DI **DRAGON BALL**!

KEN IL GUERRIERO 7
12x18, 192 pp, b/n, lire 5.000

Ken, **Rei** e **Mamiya** raggiungono Cassandra, la città dei demoni urlanti, dove incontrano il crudele **Wiggle**. La città è stata costruita per imprigionarvi chi si oppone al grande re, ma le fiamme del male sono spente dal maestro di Hokuto. Dopo l'incontro con il fratello **Toki**, **Ken** si prepara psicologicamente all'inevitabile scontro con **Raoul**.

SAILOR MOON 26
15x21, 64 pp, b/n e col, lire 3.200

Inizia la terza serie, meglio nota in Italia come **Sailor Moon e il Cristallo del Cuore**. Un nuovo nemico si profila all'orizzonte per i nostri eroi, e una nuova linea editoriale renderà il mensile ancora più unico: da questo numero saranno ripristinati tutti i nomi originali, e l'apparato redazionale si aprirà ancora di più agli *shojo manga*!

GAME OVER 3
15x21, 72 pp, b/n e col, lire 3.500

POSTER IN REGALO! In **Fatal.Fury** proseguono gli scontri dei fratelli Bogard: questa volta Andy è alle prese con Joe Higashi. In **Street Fighter II V** continua il pellegrinaggio di Ryu: giunto a Los Angeles, il nostro eroe incontra il famoso pugile Bison. Tante news, colpi segreti, schede e, in appendice, le vignette umoristiche di **Samurai Spirits**!

© Baba/Capcom/Kodansha

STORIE DI KAPPA 34 (RUMIC WORLD)
13x18, 192 pp, b/n, lire 5.000

Tutti i classici di Rumiko Takahashi in una raccolta da capogiro! Volete sapere com'è nata la serie di **Lamù**? Tutto è partito da qui: orchi, invasioni aliene, dei della ricchezza, licei ridotti a campi di battaglia, intrusioni storiche, poteri occasionali e - soprattutto - la versione integrale del divertentissimo **The Chojo**! **ALBO DEL MESE!**

Top Ten

La classifica dei dieci OAV più belli del 1996

I KAPPA VOTI: Andrea Baricordi (BLU), Massimiliano De Giovanni (ROSSO), Andrea Pietroni (VERDE), Barbara Rossi (ROSA).

1

MAHOTSUKAITAI!

(La squadra degli stregoni!)

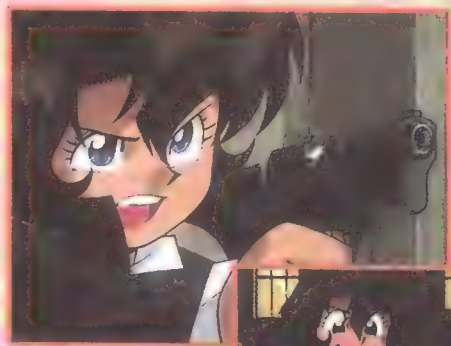
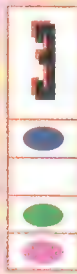
Sae, Nanaka, Akane, Takeo e Tsubo sono i membri di un singolare club scolastico dedito alle arti magiche, e decidono d'impegnarsi nell'ostacolare una strana invasione aliena. La difesa della Terra, però, è un fatto marginale ai fini della storia, poiché sono le vicende dei personaggi e l'umorismo a farla da padroni. Sae è la protagonista, ed è perdutamente innamorata del senpai Takeo, il quale, a sua volta, sembra attratto da tutte le ragazze, mentre a Nanaka piace Tsubo, che però ha occhi solo per Takeo; Akane, invece, è la più libertina del gruppo: infatti esce con innumerevoli ragazzi, visto che si è iscritta allo strano club solo per avere più tempo libero da dedicare ai suoi spasimanti. L'unico convinto dell'utilità del club è Takeo, che cerca in tutti i modi di coinvolgere i suoi compagni, ma evidentemente gli altri si sono iscritti per stare vicini alle persone che amano. Sae dimostra subito di essere la più forte nella magia, ma nonostante sia proprio lei a salvare spesso le situazioni, finisce per creare innumerevoli pasticci. Il gruppo diviene più unito quando si troverà ad affrontare gli alieni, i quali, dal canto loro, sembrano ignorarli perché impegnati ad analizzare i terrestri limitandosi a colpire con i loro raggi solo le macchine e i vari meccanismi, senza recare danni agli esseri umani. Character design della serie è Ikuko Ito, famosa per avere caratterizzato la quarta serie di **Sailor Moon** (**Sailor Moon SuperS**).

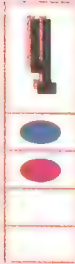
2 WEDDING PEACH DX

Il successo della serie animata dedicata alle combattenti in abito da sposa ha fatto sì che ne venisse prodotto un seguito per il mercato degli OAV. Sconfitta la regina dei diavoli Raideviler (fatto avvenuto nella serie televisiva), Momoko, Inagiku, Yuri e Scarlet decidono di tornare alla loro vita di ragazze comuni e chiedono alla dea degli angeli, Afrodite, di far dimenticare loro le precedenti identità di Fighter Angel. Le quattro ragazze tornano così alla vita di tutti i giorni, ma sfortunatamente alcuni demoni inviati dalla sconfitta Raindeviler si trovano ancora sulla Terra per la loro missione di assorbire le onde dell'amore. Afrodite è così costretta a risvegliare le menti delle quattro ragazze perché continuino a combattere contro il male. La dea della bellezza e dell'amore dona così nuovi poteri e costumi alle ragazze, che tornano quindi a trasformarsi nei quattro angeli dell'amore: Momoko è Angel Peach, Inagiku è Angel Daisy, Yuri è Angel Lily e Scarlet è Angel Salvia. **Wedding Peach** è stata sicuramente una serie che ha riscosso molto successo nonostante la spudorata somiglianza con la più famosa **Sailor Moon**, e questo grazie anche all'apporto grafico di Kazuko Tadano, che è stata la disegnatrice dei personaggi della prima serie delle guerriere che vestono alla marinaretta.

3 KIDO SENSHI GUNDAM DAI 08 MS SHOTAI

(Gundam il guerriero mobile - L'ottavo plotone Mobile Suit)

Questa è sicuramente una delle più belle saghe di **Gundam** mai realizzate sin dai tempi della prima serie; la Sunrise si è sicuramente riscattata dagli insuccessi televisivi di Victory Gundam e G Gundam, che pur essendo ottimi prodotti, non avevano nulla a che vedere con la mitica prima serie. Sono trascorsi sei mesi dall'inizio della cosiddetta One Year War (quella combattuta da Amuro Rei con l'RX 78, per intenderci), e le forze di difesa terrestre sono pronte a collaudare il nuovo modello di Gundam nelle intricate foreste amazzoniche. Il compito di testare i nuovi Mobile Suit spetta all'ottavo plotone, incaricato di simulare una battaglia contro i nuovi modelli di Zak recuperati al nemico. Naturalmente, la battaglia simulata finirà per sfociare in uno scontro reale dopo che Zion viene a conoscenza delle manovre del governo terrestre.

4 GUN SMITH CATS

La serie di OAV rispecchia fedelmente i fumetti, sia nelle storie, sia nel character design; le animazioni sono fluide e la vicenda è ricca di azione sfrenata come si addice al genere poliziesco in stile telefilm americano. Rally Vincent e Minnie May gestiscono un'armeria e sono due assi nell'uso di armi da fuoco ed esplosivi, ma la loro seconda attività è ben più redditizia e pericolosa: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascare le relative taglie.

5

SHAMANIC PRINCESS

Tiara e Lena, entrambe provenienti dal pianeta Gardian, sono in lotta per la successione al trono della Terra. Giunte sul nostro pianeta, le ragazze incontrano Kagetsu, ex- fidanzato di Tiara fuggito da Gardian World: la ragazza è ancora innamorata di lui, ma il giovane è ora sentimentalmente legato a Lena. Utilizzando la magia occidentale e orientale, le due si scontrano tutti i giorni e le notti di luna piena per conquistare il trono, ma anche per l'amore di Kagetsu. Una serie d'azione che si abbandona ad atmosfere romantiche e che si piazza a sorpresa al quinto posto.

6

KAGEWAZA • SHADOW SKILL

(Shaow Skill • Le Tecniche dell' Ombra)

Una serie di tre OAV autoconclusivi che ha come unica costante il protagonista Gau (il character designer e i comprimari cambiano infatti in ogni episodio). Il ragazzo vive con Ere, ma non è mai riuscito ad aprire il suo cuore all'amica, e così tra i due si è instaurato un rapporto di tipo fraterno (entrambi sono inoltre orfani). Ere è la cinquantanovesima 'saver' di Kuruda, il paese in cui vivono i ragazzi, e ha ricevuto la prestigiosa carica quando era appena quindicenne. Anche Gau coltiva il sogno di diventare un 'saver', e si allena assieme all'amica per scontrarsi un giorno con Scarface, il guerriero più forte di Kuruda.

7

CHOJINGAKUEN GOWKAISER

(Gowcaizer, la scuola dei super uomini)

Dalle abili mani del character designer Masami Obari (Fatal Fury the Movie), nasce questa particolare serie di OAV (3 episodi) ispirata a un videogioco per il Neo Geo: **Gowkaiser**. Siamo nel 2017 in Giappone; scenario della storia è la scuola Bernard, dove fra gli studenti troviamo diversi ragazzi dotati di particolari poteri e abilità nascoste. Kaiza Isato è il protagonista della vicenda, e assieme ai suoi compagni Shaia, Karin, Kash e Kyosuke, avrà il compito di distruggere un'entità malvagia risvegliatasi da un sonno millenario per mano del perfido (ma bellissimo) preside della scuola, Orga. La caratteristica principale di questi OAV, a parte la storia, è la cura con cui sono state fatte le animazioni dei personaggi femminili, le cui rotondità assumono pose e movimenti assolutamente irreali, ma che non mancano di attirare lo spettatore più smaliziato.

KAKUGO NO SUSUME

(Le considerazioni di Kakugo)

Entra in classifica, seppur nelle ultime posizioni, anche la recente serie animata di Toshihiro Hirano, già noto al pubblico per il character design di Iczer One e Dangaio. In seguito allo smottamento della crosta terrestre, la capitale del Giappone viene completamente distrutta, e al suo posto si erge ora l'avvenieristica New Tokyo. Nel tentativo di dare origine a un nuovo mondo, il perfido Harara sta portando avanti un progetto a dir poco diabolico: uccidere tutti gli esseri umani. A salvaguardare i più deboli arriva in città Hagakure Kakugo, uno studente capace di trasformarsi in un eroe invincibile grazie a un'armatura potenziata. Per riportare la pace sul pianeta il ragazzo dovrà uccidere Harara, ma una scoperta inaspettata lo pone in una situazione di stallo: i due si scopriranno essere infatti fratelli. Scritta da Takayuki Yamaguchi, la serie è caratterizzata graficamente da Nobuto Sakamoto.

TOHSHINDEN

(La leggenda della battaglia divina)

La perfida Uranus vuole conquistare il mondo servendosi di un esercito di uomini ai quali ha fatto il lavaggio del cervello condizionandoli al suo volere. Fortunatamente, un gruppo di eroi che dovevano diventare le sue cavie decidono di usare le loro capacità atletiche e marziali per fermare la terribile donna. I protagonisti della storia sono Eiji e Kain, che sulle tracce del fratello di Eiji e loro maestro, Sho, decidono di scoprire il mistero che avvolge l'organizzazione di Uranus. Durante il loro viaggio finiscono per scontrarsi con Chaos, un terribile guerriero al servizio di Uranus, e quando questi provoca il ferimento della graziosa Ellis, fa nascere in Eiji un forte sentimento di vendetta verso la malvagia organizzazione. Tratto da un famoso videogioco nato per la Sony Play Station, **Tohshinden** si avvale di un'ottima grafica e di animazioni molto fluide. L'unica pecca è che la storia non ha un vero e proprio epilogo, in quanto nonostante la distruzione della base di Uranus, quest'ultima riesce a sfuggire.

TWIN SIGNAL - FAMILY GAME

In una città chiamata Tokkari Town vivono felicemente esseri umani e robot. Il protagonista della storia è Signal, un androide creato dal professore Otoi, che l'ha costruito con un metallo speciale chiamato Mira. Mentre il professore lo stava programmando, Signal fece uno starnuto e da quel momento ogni volta che starnutisce si trasforma in Chibi Signal, ovvero una versione di se stesso super deformed ma con la mente di un bambino. Otoi si prende cura anche del suo piccolo nipotino. Nobuhiko (questo è il nome del ragazzino) ha una forte allergia ai gatti, e questo fa nascere continue gag quando starnutisce in presenza di Signal, che si trasforma in Chibi Signal a ritmo continuo. Naturalmente non sono tutte rose e fiori: infatti, il perfido Professor Umeboshi (rivale di Otoi) vuole impadronirsi del metallo speciale e si serve dei suoi scagnozzi per rapire Signal. Oltre a Umeboshi, a dare del filo da torcere a Signal troviamo Pals, che è anche il fratello maggiore di Signal (anche lui costruito da Otoi), ma lo odia profondamente per qualche motivo sconosciuto. Non manca la componente romantica rappresentata da Erara, una graziosa androide di cui Signal è innamorato.

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO SESSANTA

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO SESSANTA

Tutta la verità - "Shinjitsu"
da Assembler OX vol. 4 - 1995
Luce e buio - "Hikari to Yami o Osorezu ni"
da Aa! Megamisama vol. 11 - 1994
Il punto debole di Sayuri - "Sayuri chan no Kowai Mono"
da Calm Breaker vol. 1 - 1995
Sailor Moon - "Sailor Moon - Kaguya Hime no Koibito"
da Sailor Moon - Kaguya Hime no Koibito - 1995
COPERTINA: Sailor Moon e... No, non anticipiamo il finale! © Takeuchi/Kodansha
BOX: San, da Mononoke Hime © Miyazaki/Studio Gibli

RIDATECI SAILOR MOON

La vita editoriale della nostra rivista ammiraglia è stata segnata da alcune precise scelte di principio. Sin dai tempi del vademecum sulle censure di **Orange Road** (correva l'anno 1994) e della *Kappa petizione* (purtroppo naufragata per mancanza di consensi da parte del pubblico) abbiamo sempre denunciato gli abusi dei network privati ai danni dei cartoni animati giapponesi. In tempi più recenti abbiamo però dato spazio a chi si occupa degli adattamenti italiani dei serial nipponici, così da portare avanti in maniera più democratica la discussione e capire da vicino le ragioni che spingono il nostro Paese a subire continue censure televisive. Abbiamo così ospitato tra le pagine del *Vox* e della posta le difese di chi lavora ormai da tempo per Alessandra Valeri Manera, le promesse di possibili cambiamenti e tante altre belle parole. Tutto questo mentre le reti Mediaset continuavano a mandare in onda imperterrite i fatti.

Una cena a cui nessuno di noi avrebbe voluto partecipare, se ci è permessa una metafora culinaria, dove è stato servito *Shoot* come antipasto e *Piccoli problemi di cuore* come dessert. La pietanza principale dobbiamo ancora digerirla. L'ultima puntata di **Sailor Moon** è un'offesa all'intelligenza non solo dei fan più sfegatati, ma anche di chiunque si sia sintonizzato su Rete Quattro per caso... e non certo per colpa dell'ignara Naoko Takeuchi o della casa di produzione TOEI! Dopo averci proposto in appena tre anni tutte e cinque le serie animate di **Sailor Moon**, massacrando in più riprese le sequenze originali, i responsabili Mediaset ci hanno dato il colpo di grazia. Cosa rimane dell'episodio finale? Sostanzialmente tre fermo immagine: il primo piano della protagonista, il primo piano delle Starlight e il primo piano di Galaxia. Il fatto che Usagi-Serenity lottasse nuda contro Galaxia non è un segreto per nessun lettore di **Kappa**, e le censure apportate appaiono sfacciatamente evidenti: solo per fare alcuni esempi, sono state scombinate diverse sequenze, ingrandite inquadrature per tagliare dallo schermo particolari anatomici, sovrapposto il 'seme di stella' per celare le forme di Bunny e modificati i dialoghi (altrimenti i conti non sarebbero mai tornati). A tutto questo dobbiamo poi aggiungere le modifiche operate in tutta la quinta serie, a cominciare dall'improbabile titolo *Petali di stelle* (dove li avranno visti i petali, poi...), fino all'assurda giustificazione sulla trasformazione delle Starlight (sorelle gemelle?). Non abbiamo né la voglia, né il tempo di stillare una classifica delle serie più martoriate dalle forbici della censura, stabilire se la palma spetta a **Orange Road**, a *F*, a *Piccoli problemi di cuore* o proprio a **Sailor Moon**. Cercheremo piuttosto di scrivere per **Kappa Magazine** documentati articoli su queste e altre serie, svelando ciò che è stato modificato o censurato nella trasposizione animata. Forse non sfrutteremo subito il successo di titoli popolari come *Marmelade boy* (*Piccoli problemi di cuore*), ma potete stare certi che quando uscirà il nostro servizio in merito al rapporto tra Miki, Yuri e Steve ci sarà di che discutere.

Si è conclusa l'epoca della democrazia educata. L'unico modo per ribellarsi alle illazioni dei giornalisti disinformati, all'arroganza delle psicologhe alla ricerca del successo, all'irresponsabilità dei responsabili Mediaset rimane oggi la linea dura. Chi ama i manga e gli anime ci segua.

Kappa boys

«Non considero affatto pericoloso Sailor Moon per la salute psichica dei bambini se dietro di loro non ci sono situazioni familiari o sociali a rischio.»
Maria Rita Parsi

L'intervento della psicologa Vera Slepoj sulle pagine di "Oggi" ha fatto esplodere nei nostri lettori la voglia di scrivere. Per chi ne fosse ancora all'oscuro, la dottoressa ha 'ufficializzato' che «Sailor Moon può provocare devianze nel comportamento sessuale dei vostri figli.» La dichiarazione è rimbalzata su settimanali e quotidiani, e questo mese la posta della nostra rivista ammiraglia è ricca di interessanti riflessioni. Vediamone alcune assieme...

K60-A

Il motivo che mi ha spinto a scrivervi riguarda un articolo comparso sul "Messaggero" dell'8 aprile, pagina 21, voce 'spettacoli', relativo a **Cartoon on the bay**. Il titolo recita «La psicologa: più gay con **Sailor Moon**», e ancora «Vera Slepoj: i maschi imitano la loro eroina e si vestono come lei». Non riporto l'intera colonnina poiché sono sicuro che almeno uno di voi l'avrà letta. Insomma, posso capire come **Sailor Moon** possa piacere o non piacere, ma vederla presentata come una corruttrice di maschietti mi indispettisce parecchio e mi fa tornare subito alla mente la crociata contro **Ken il guerriero**, di cui voi avete svolto un efficace rendiconto negli editoriali di **Kappa** 56 e 57. A quando la demonizzazione di **Dragon Ball** e **Ranma 1/2**?

Davide Mascolo, Sermoneta (LT)

Speriamo mai, caro Davide. Come vedi, continuiamo a denunciare quanto di più becero appare scritto sui giornali, e questo grazie a tutti voi e alle vostre lettere di 'protesta'. Non servirà a molto, certo, ma a volte è utile anche solo sfogarsi. Almeno finché esimi psicologi continueranno a cercare un posto al sole.

giugno 1997

I voti sotto riportati si riferiscono a Kappa Magazine 60

Un voto (da 1 a 10) per l'episodio di:
- ___ **SAILOR MOON**
- ___ **OH, MIA DEA!**
- ___ **CALM BREAKER**
- ___ **ASSEMBLER OX**

Un voto (da 1 a 10) per l'articolo su:
- ___ **MONONOKE HIME**
- ___ **KAPPA VOX** (Vox, Rubrikappa)
- ___ **TOP TEN OAV**
- ___ **EDITORIALE**
- ___ **PUNTO A KAPPA**

Un voto (da 1 a 10) per la copertina:
- ___ **SAILOR MOON**

Cos'hai preferito in questo numero?
____

Cosa ti ha interessato di meno?
____

nome______________________
cognome___________________
età_______________________

K60-B

Mentre ascoltavo la radio (**Kiss Kiss Network**, per la precisione) ho sentito che un cartone animato avrebbe la capacità di deviare sessualmente chi lo segue. Quando ho scoperto il titolo sono rimasta di stucco: si tratta di **Sailor Moon**! [...] Trovo ingiusto ciò che dicono, anche perché il cartoon è stato largamente censurato. L'opera di Naoko Takeuchi è stupenda, e finalmente (per la prima volta?) si accetta l'omosessualità senza pregiudizi. [...] Cosa credono di dimostrare certi psicologi e giornalisti? L'omosessualità (**Sailor Moon**) e la violenza (**Ken il guerriero**) esisteranno comunque, con o senza i cartoni animati! Non sopporto più il comportamento di 'professionisti' come Fabrizio Ravelli, che non fanno neanche lo sforzo di capire e approfondire gli argomenti trattati. Non permettete che si vada avanti in questo modo, vi prego! **Roberta**

CLASSIFICA marzo 1997 KAPPA 57

Fumetti (voti)

Genzo	8,8
Oh, mia Dea!	8,4
Calm Breaker	8
Assembler OX	6,8

Redazionali (voti)

Dossier Ranma 1/2	9,1
Editoriale	8
Orange Road Novel	7,9
Punto a Kappa	7,8
Kappa Vox	7,6

Copertina (voto)

Genzo	7,6

Il meglio di Kappa
1) Dossier Ranma 1/2
2) Genzo
3) Orange Road Novel

Il peggio di Kappa
1) Assembler OX
2) Kappa Vox
3) TV Color

Tra i valori che mi sono stati insegnati sin da bambino, la tolleranza è forse al primo posto. L'Italia in cui viviamo è invece ben lontana da questa linea di principio, spaccata tra nord e sud, insofferente agli extracomunitari e vittima di ogni tipo di tabù. La sessualità descritta da Naoko Takeuchi in Sailor Moon **spaventa ancora tante persone, e non dimentichiamoci che per molte famiglie italiane «è meglio un figlio ladro o drogato piuttosto che un figlio gay». Ciò che mi spaventa di più, comunque, è che l'intolleranza non sia un male delle vecchie generazioni, ma trovi modo di propagarsi anche tra gli adolescenti di oggi.**

K60-C

Ci sono stati un paio di articoli de "Il Giornale" di Feltri (quotidiano di cui non condivido le ideologie, ma spesso presente in casa mia...) che mi hanno fatto arrabbiare. Il primo trattava dello spostamento d'orario di **Ciao Ciao** ed evidenziava le doti calma-bambini di ogni cartoon, da **Bambi** al peggiore e diseducativo alieno sanguinario del Sol Levante. Lo so, è solo una frase, ma è comunque indice del pregiudizio dei profani. Profani che tra l'altro guadagnano quattrini per scrivere queste cazzate. Il secondo articolo, invece, riguardava **Sailor Moon**. Vera Slepoj accusava la serie di Naoko Takeuchi di disturbare la sessualità infantile, e presentava **Sailor Moon** come una dominatrice androgina («una donna che comanda... personaggio con tratti maschili»). L'effetto? I bambini cresceranno gay perché vogliono indossare i gadget di **Sailor Moon**! Stiamo raggiungendo livelli assurdi: tra qualche tempo si accuserà **Maison Ikkoku** di essere troppo crudo e violento! [...] Bisogna combattere un grande pregiudizio che vede i cartoni animati indirizzati solo a bambini di dieci anni. Quando **Akira** è uscito nelle sale italiane, mio fratello è andato a vederlo e mi ha raccontato che alla prima scena di violenza un sacco di genitori hanno trascinato i figli fuori dalla sala mormorando indispettiti: «E' una vergogna!». Sì, è davvero una vergogna andare a vedere un film senza conoscerne almeno i contenuti!

Olli, Legnago (VR)

Non è una leggenda, quella di Akira, **dal momento che anch'io ho assistito a scene di protesta a dir poco maleducate (almeno nei confronti di chi voleva seguire il film). Non considero** Sailor Moon **una dominatrice, e la trovo decisamente più femminile che androgina. Il fatto che non sia debole e indifesa, che prenda parte all'azione invece di passare le sue giornate dietro ai fornelli, che non rappresenti la classica 'federcasalinga' in stile** Elvira Panotti **(vera dominatrice androgina) è davvero così destabilizzante? Come può una donna come Vera Slepoj ragionare come il più becero e gretto dei maschilisti? Boh!**

segue a pagina 50

SAILORMOON di Naoko Takeuchi
L'AMANTE DELLA PRINCIPESSA KAGUYA - terza parte -
WHOOOOOO
MA QUELLA È LA COMETA!
COME OSATE OSTACOLARE IL MIO PASSAGGIO?
CHI SIETE VOI?!
HMMMM
NOI SIAMO LE TRE GUERRIERE PROVENIENTI DAI LIMITI DEL SISTEMA SOLARE! SAILOR URANUS! SAILOR NEPTUNE! SAILOR PLUTO!
SIAMO ARRIVATE!

QUAL E` IL TUO OBIETTIVO, MALEDETTO INVASORE? OSTACOLEREMO OGNI TUO PIANO DI CONQUISTA!
TI ERI NASCOSTA FINGENDO DI ESSERE SCOMPARSA, VERO?!
DEATH SCREAM!
WORLD SHAKING!
DEEP SUBMERGE!
WRAAA
VUP
AH AH AH! SIETE SOLO TRE BAMBINE ESALTATE! NON POTETE NULLA CONTRO DI ME!

FLASH
AAH!
AH AH AH AH!
WUSH
PENSAVO DI ENTRARE IN POSSESSO DI QUESTO PIANETA SENZA ALCUNA FRETTA, DI NASCOSTO...
...MA ORA, GRAZIE ALL'ENERGIA ACCUMULATA IN 4 MILIARDI E 500 MILIONI DI ANNI NELLA PIU' COMPLETA SOLITUDINE...
...RICOPRIRO' TUTTA LA SUPERFICIE DELLA TERRA! QUESTO PIANETA SARA' MIO!
CRASH
HANF
HANF
KRAKK

URA-
NUS!
NEP-
TUNE!
PLU-
TO!

SNOW KAGUYA HA PRESO DI MIRA IL NOSTRO PIANETA!
LA COMETA NON SI E' AFFATTO DISINTE-GRATA!

SE CONTINUA COSÌ, LA COMETA SI SCONTRERÀ CON LA TERRA, PROPRIO COME PREVISTO! IL NO-STRO PIANETA È IN PE-RICOLO!

FIIIUUU
ENTE PER LO SVILUPPO SPAZIALE

RIAPPARE LA COMETA!
SCOOP! PRINCESS SNOW IN ROTTA VERSO LA TERRA!
E LA NASA CONTINUA A NEGARE!
COME SAL-VARSI DALLA COMETA?!
IL PIANETA IN CRISI!
L'IMPATTO E' IMMINENTE!

RATTLE RATTLE
KAKERU E` STATO AGGREDITO...
WHOOOSH
UN INVASORE... UNA FORMA DI VITA ALIENA... NON CI POSSO CREDERE...
CHAK
OOOOH!
E` ARRIVATA PROPRIO ORA LA COMUNICAZIONE DELLA NASA, TRAMITE L'AGENZIA PER LA SCIENZA E LA TECNOLOGIA!
HIMEKO!
...E SEI STATA SCELTA ANCHE TU!
...E` STATO AUMENTATO IL NUMERO DEI COMPONENTI DELL'EQUIPAGGIO A CAUSA DEL CAMBIAMENTO DI OBIETTIVO...
PER IL VOLO DELLA NAVETTA SPAZIALE LUNA...
PER LA SIGNORINA HIMEKO NAYOTAKE, ASTRONAUTA GIAPPONESE SCELTA PER FAR PARTE DELL'EQUIPAGGIO, SARA' IL PRIMO VOLO...

...INOLTRE, QUESTA RAGAZZA SARÀ ANCHE LA PIÙ GIOVANE ASTRONAUTA DELLA STORIA...

HIMEKO...

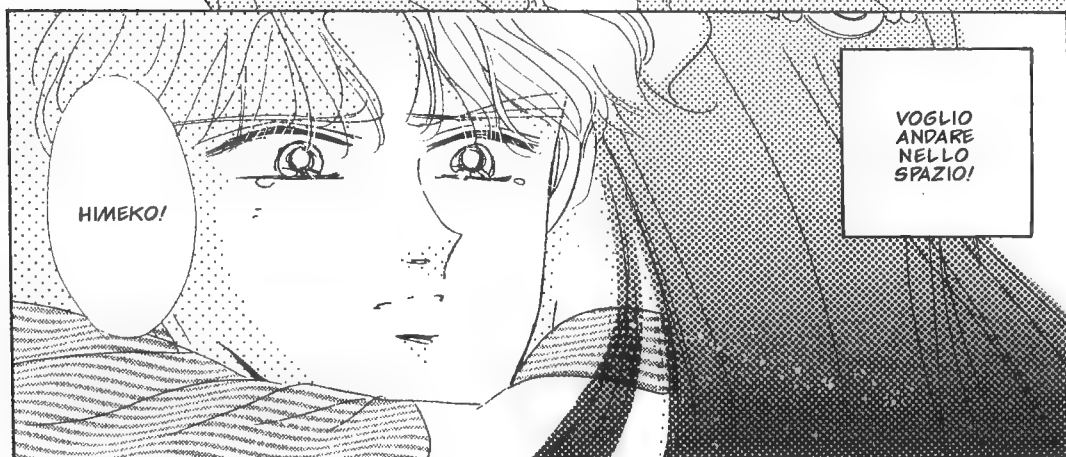
OSPEDALE UNIVERSITARIO

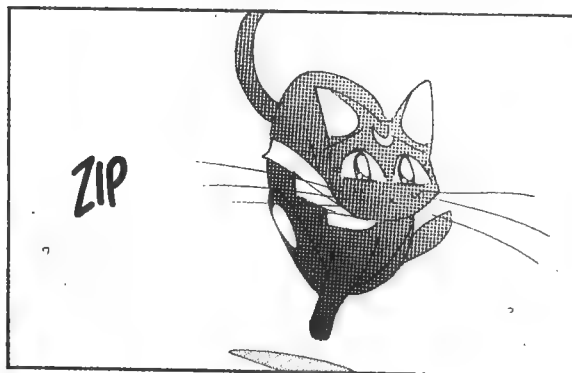
HANF HANF

C-CHI SEI?
AH AH!
TI SENTI SOLO?
SEI LA...
SEI LA PRINCIPESSA KAGUYA?
HANF
SEI KAGUYA HIME..?
IN QUESTO MOMENTO... IN AMERICA...
HIME... OH, HIMEKO! TU SEI UN'ASTRONAUTA! PERCHE' STAI IN UN POSTO COME QUESTO?
LO FARO' ANCHE PER TE... ANDRO' A VEDERE...
CI ANDRO'...

...LO SPAZIO!
ORA NON TI PUOI PERMETTERE DI AGIRE A TUO PIACIMENTO!
..TORNA SUBITO LÀ!
DEVO CONGRATULARMI CON TE...
UGH!
COUGH!
KAKERU!
CREDO CHE NON REGGERÒ PIÙ TANTO...
NON MI È RIMASTO MOLTO DA VIVERE...
QUESTO LO CAPISCO BENISSIMO...
KAKERU...
IO...
APPENA SARÒ TORNATA SULLA TERRA VERRÒ QUI E RESTERÒ AL TUO FIANCO... NON HA IMPORTANZA QUELLO CHE MI DIRANNO!

TI STARÒ VICINO E CURERÒ IL TUO CUORE...
...E LA PROSSIMA VOLTA ANDREMO NELLO SPAZIO INSIEME...
NOI DUE INSIEME...
...ANDREMO A VEDERE SE LA PRINCIPESSA KAGUYA ABITA DAVVERO SULLA LUNA!
HIME...
NON TI ANGOSCIARE... SFOGATI!
DIMMI QUALSIASI COSA!
SNIFF
SEI STATO TU A DIRMI DI NON RINUNCIARCI!
DA BAMBINI AVEVAMO DECISO DI DIVENTARE ASTRONAUTI...
CI PROMETTEMMO CHE L'AVREMMO FATTO A TUTTI I COSTI!

ERA IL NOSTRO SOGNO, GIUSTO?

HIMEKO!

VOGLIO ANDARE NELLO SPAZIO!

ZIP
CREDEVO CHE TU FOSSI IL MIO UOMO IDEALE... QUELLO VOLUTO DAL DESTI-NO... E CHE AVREMMO POTUTO CAPIRCI...
EVIDENTEMENTE NON SONO IO LA COMPAGNA CHE IL DESTINO HA SCELTO PER TE...

PERCHE' NON SONO UN ESSERE UMANO ANCH'IO...?
SE SOLO FOSSI UN ESSERE UMANO...
WHIIIN
...AVREI QUALCHE POSSIBILITÀ IN PIÙ... MA IO SONO SOLO UNA GATTINA, PER LUI...
SALA GIOCHI CROWN
MI SENTO UN GRAN PESO SUL CUORE...
NON IMMAGINAVO CHE ESISTESSE UN SENTIMENTO COSÌ OPPRIMENTE...
LUNA?
OH!
ARTEMIS?
FLIP FLIP
S-SEI RIMASTO AD ASPETTARMI FINO A QUEST'ORA?

STAVAMO RIFLETTENDO SUI POSSIBILI METODI PER EVITARE L'IMPATTO DELLA COMETA... FINO A POCO FA C'ERANO ANCHE TUTTI GLI ALTRI...

FLIP FLIP

IO... IO...

DEVO ESSERE IMPAZZITA... PENSARE A CERTE COSE DURANTE UN'EMERGENZA...

NONOSTANTE ARTEMIS CE LA STIA METTENDO TUTTA...

SENTI, LUNA... NON HAI FAME?

HO QUI CON ME DEI CONFETTI... SO CHE ULTIMAMENTE TI PIACCIONO PARECCHIO...

CHIBIUSA E DIANA...

...SONO ANDATE A COMPRARTENE TANTI!

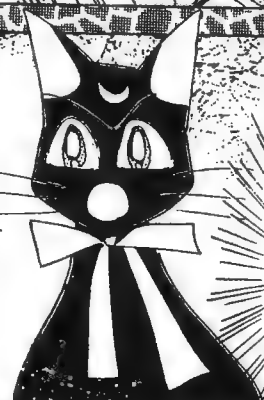
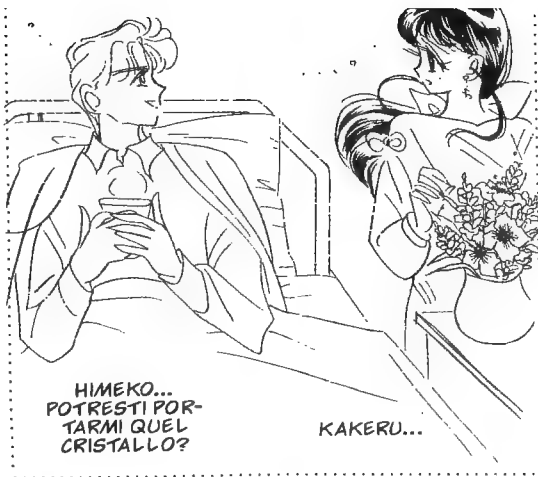
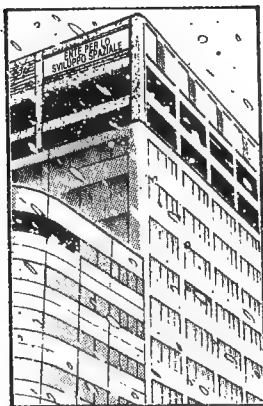
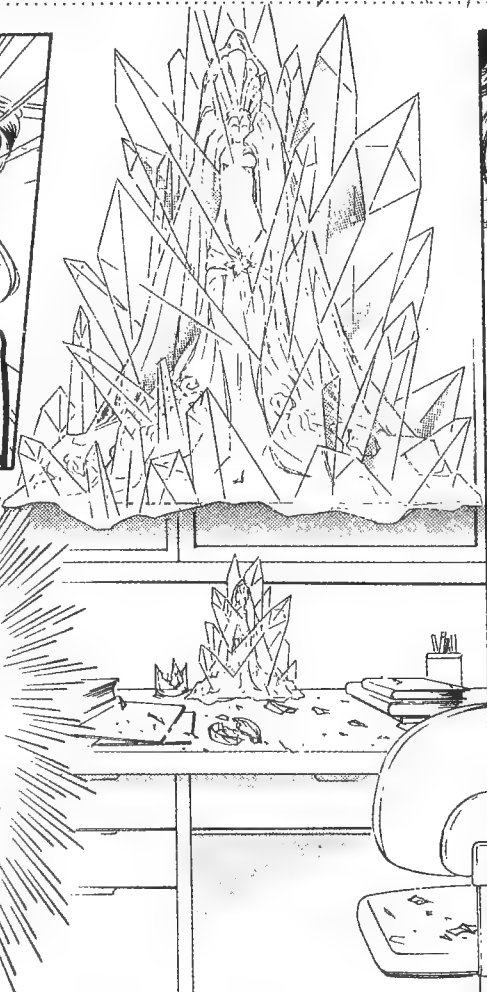
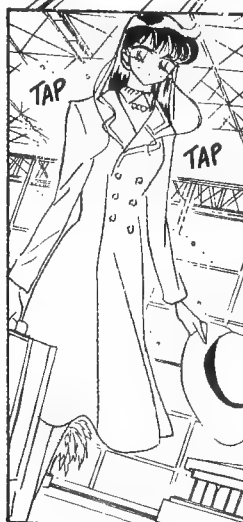
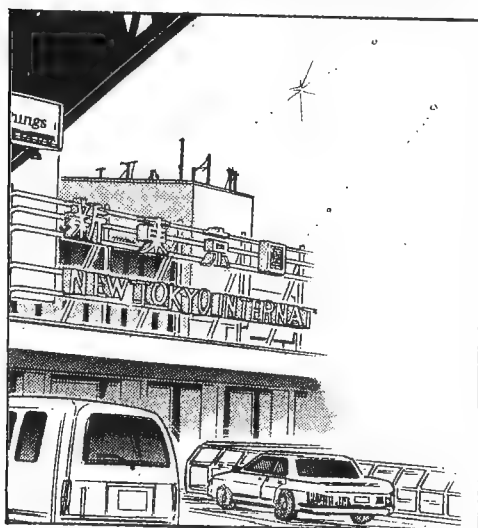
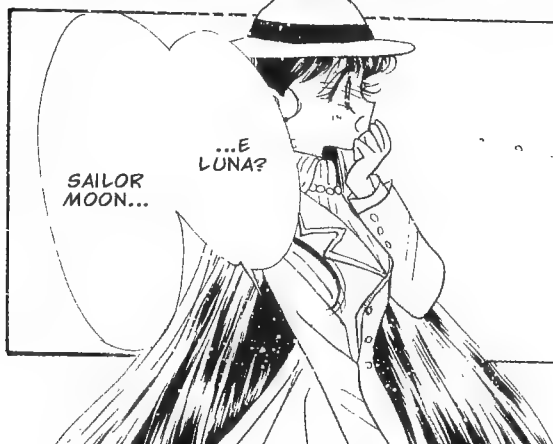
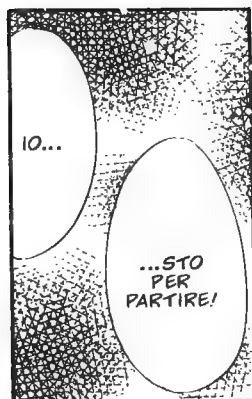
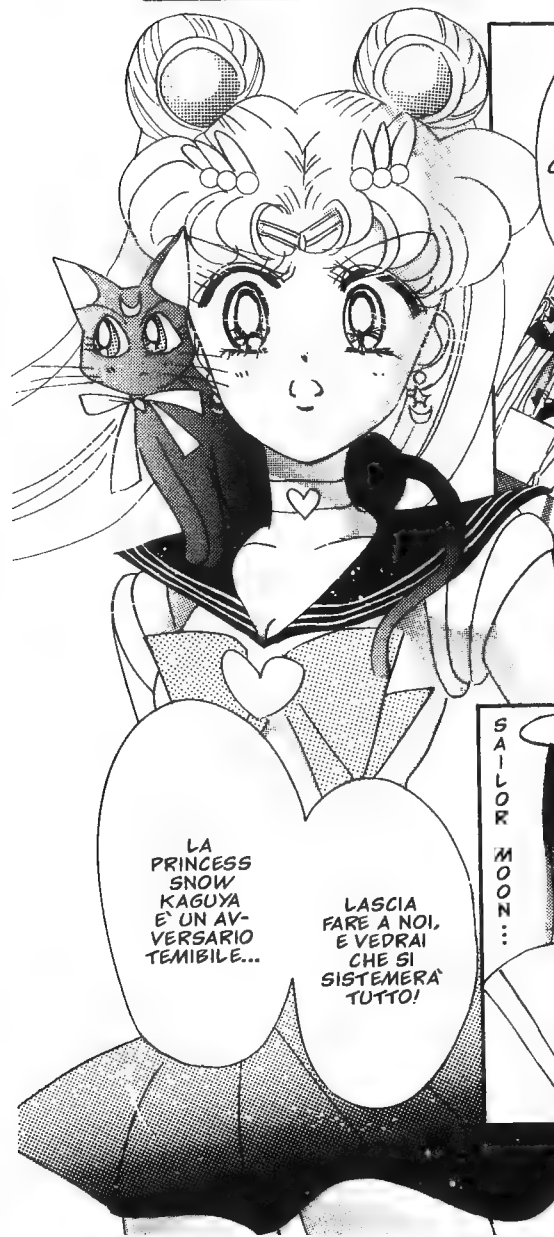
BUGIARDO! SEI STATO TU AD ANDARE A COMPRARLI!

NONOSTANTE IO ABBIA LANCIATO UNA SERIE DI IDEE METTENDOCELA TUTTA...
P-PENSA UN PO'...
...GLI ALTRI HANNO DETTO CHE OCCORREVA LA TUA OPINIONE, E CHE SENZA DI TE NON SI POTEVA RIUNIRE IL CONSIGLIO D'EMERGENZA... COSÌ SE NE SONO ANDATI VIA!
A-ALLORA E' VERO... L-LUNA E' INNAMORATA!
SIGH! SIGH!
SOB
OH, LUNA!

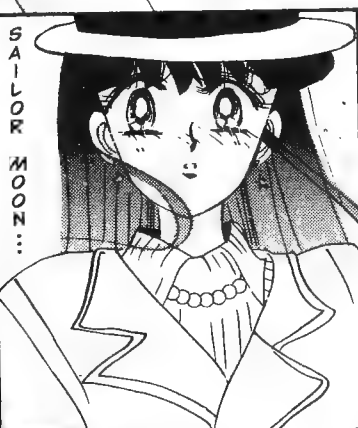
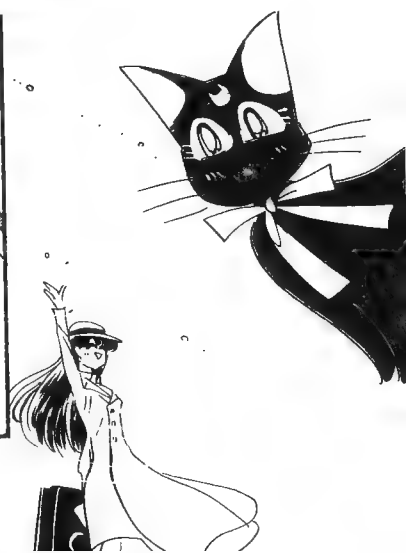
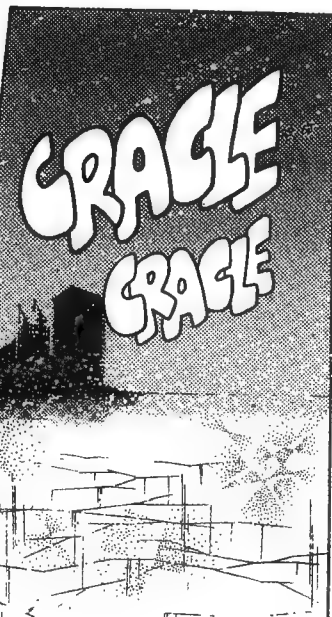
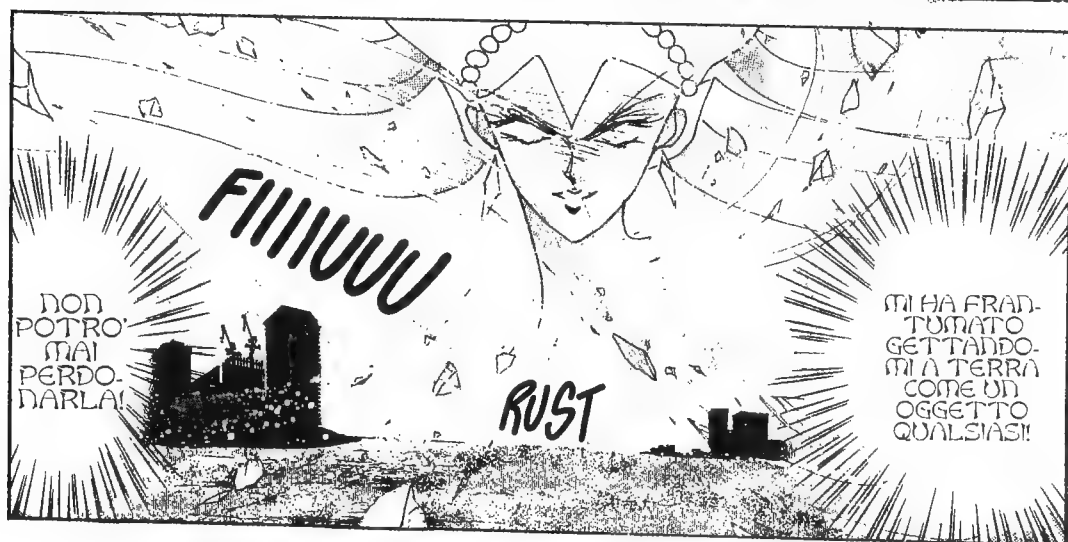
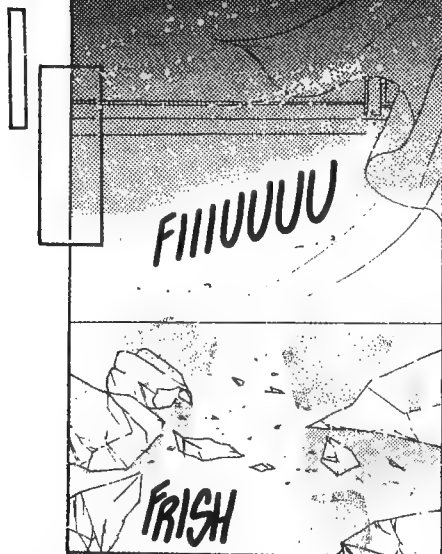
DOB-BIAMO IMPE-GNAR-CI...
DOBBIA-MO FARE TUTTO IL POSSIBI-LE...

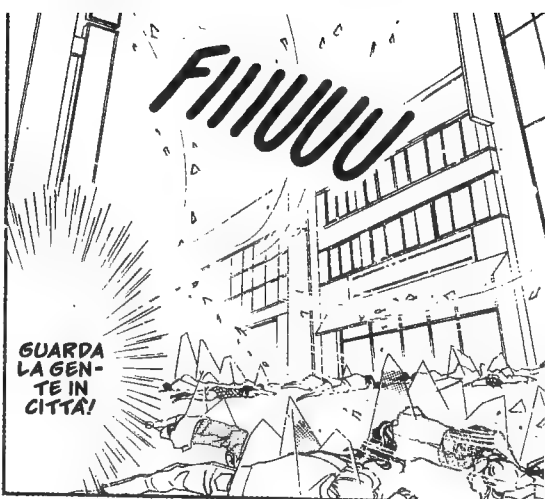
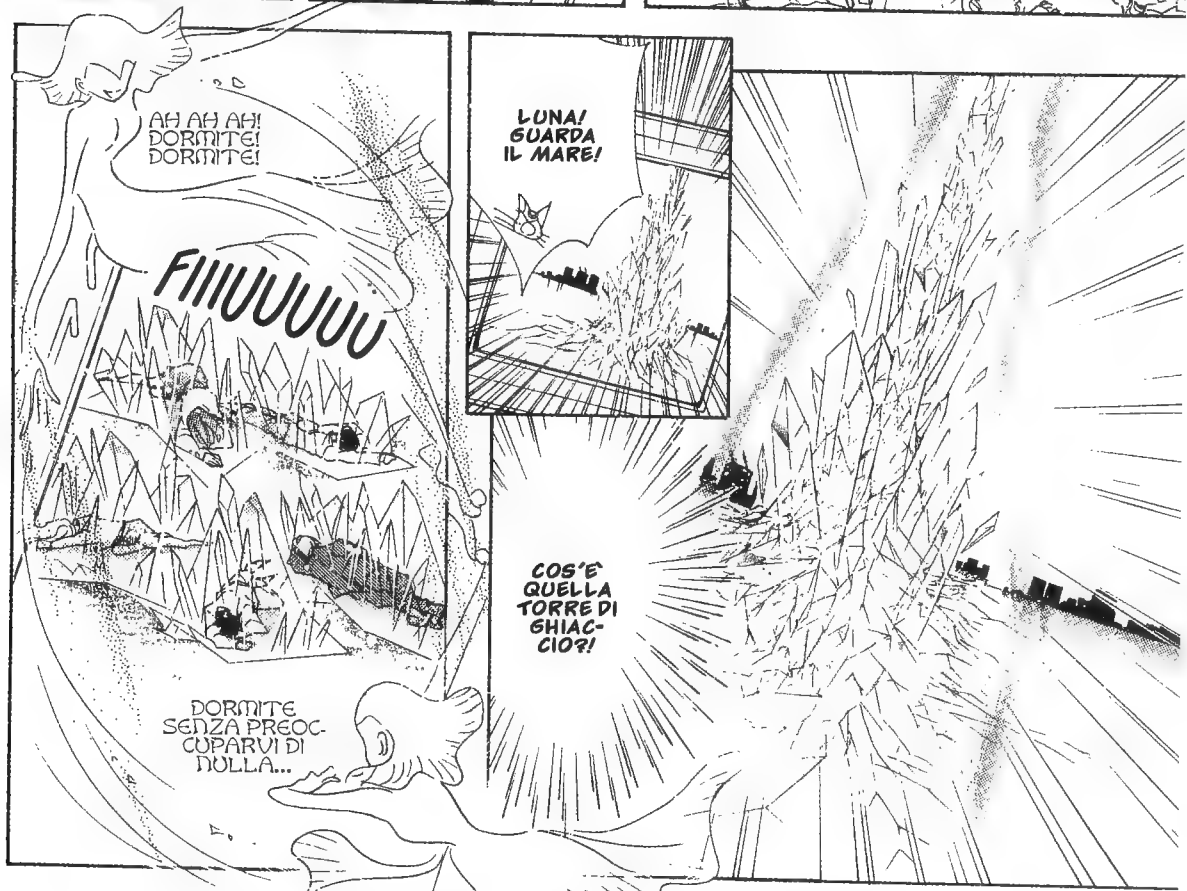
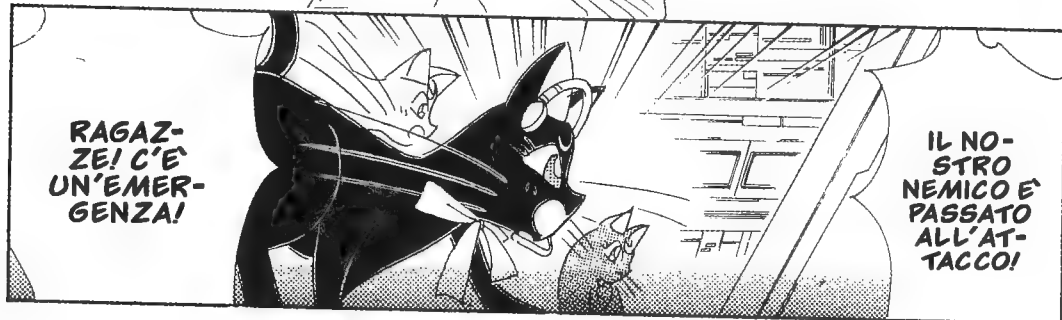
...PER SALVA-RE LA TER-RA...
...E TUTTI I SUOI ABITANTI!

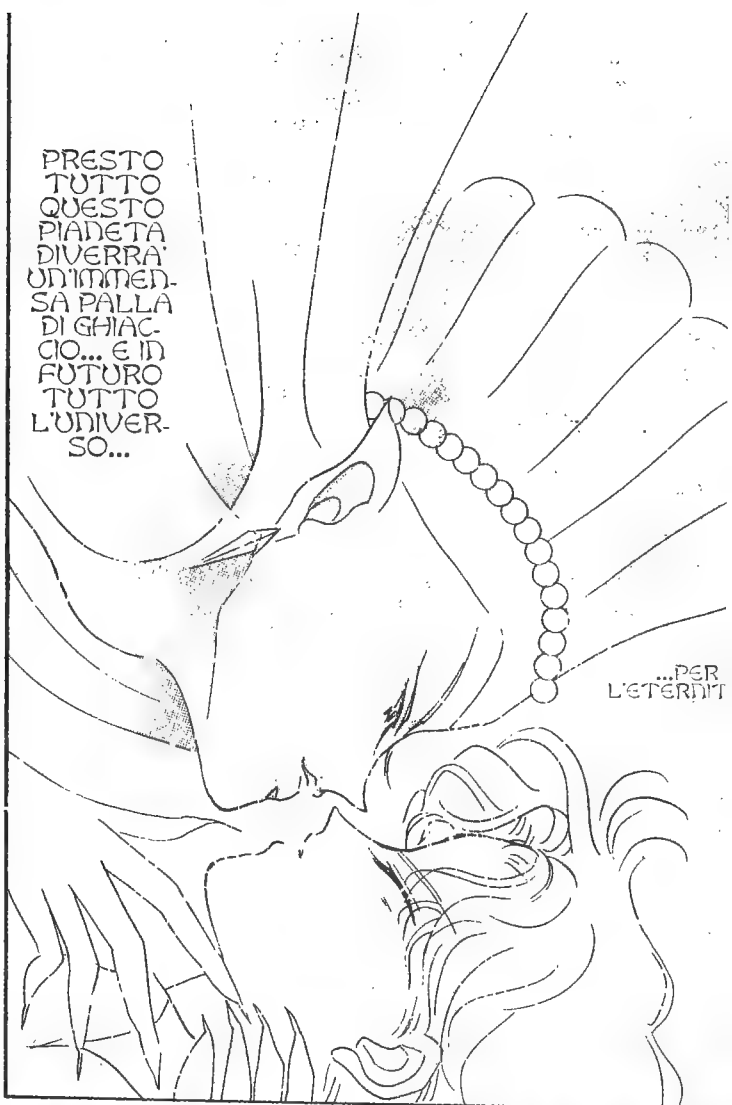
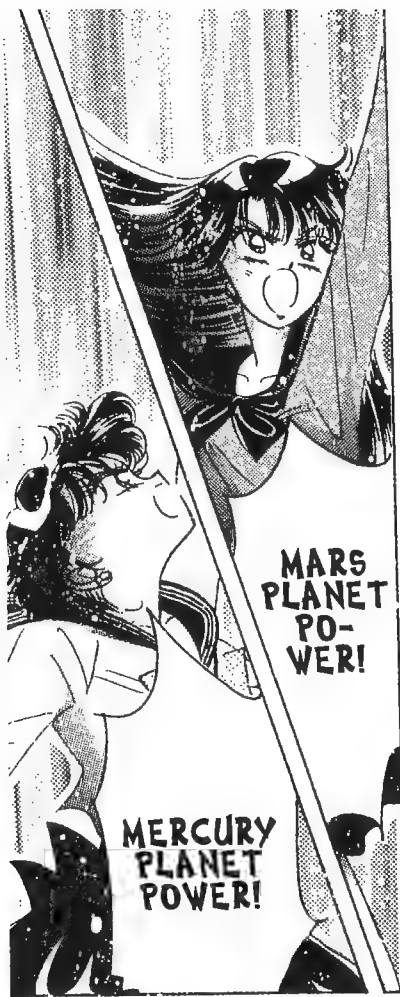
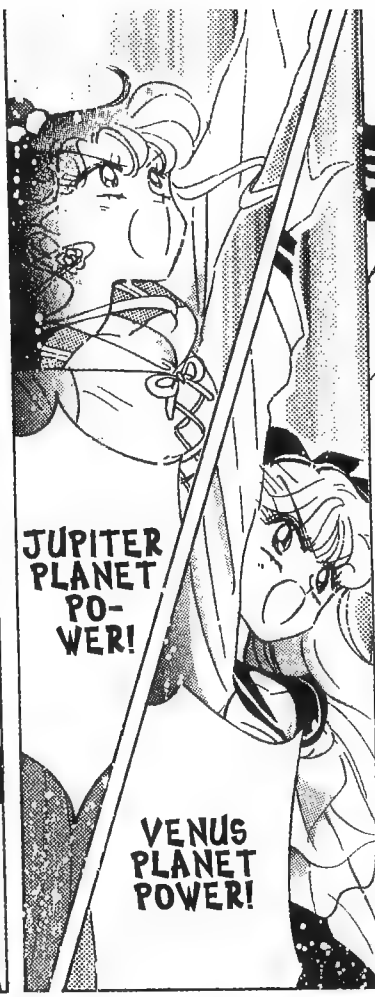
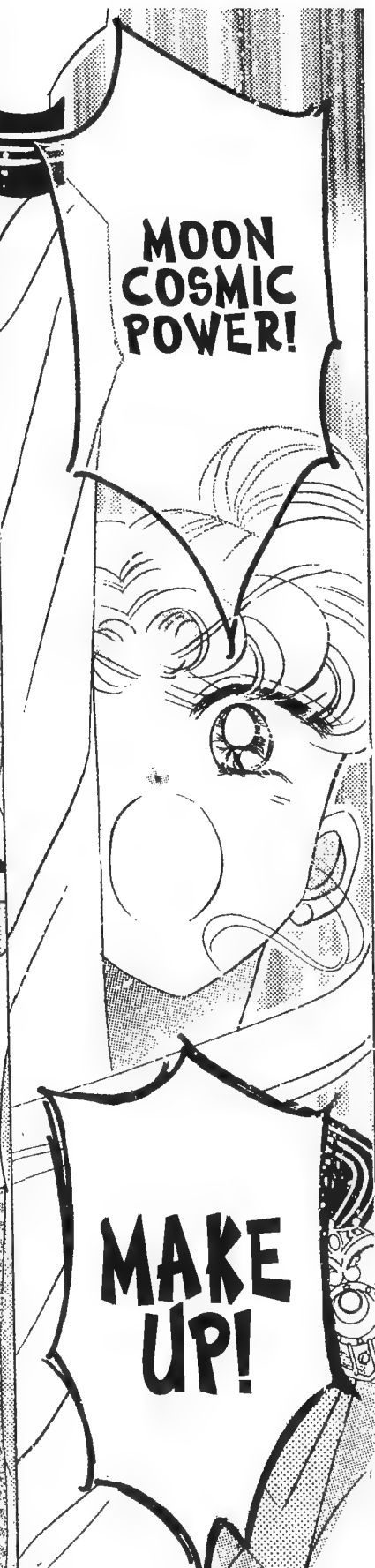
ARTEMIS... LUNA...

1994
12
DECE
THU
22
EDIZIONE STRAORDINARIA DEL TELEGIORNALE! DOPO AVER DICHIARATO PUBBLICAMENTE LO STATO D'EMERGENZA CON L'ACCORDO DELLA NASA E IL VERTICE DI TUTTI I PAESI...
...IERI IL MINISTRO DELLA DIFESA HA RESO PUBBLICO IL PROGETTO CHE VERRÀ ADOTTATO PER EVITARE LO SCONTRO CON LA COMETA...
VOGLIONO FAR ESPLODERE LA COMETA?!
NATURALMENTE L'UTILIZZO DI QUESTO SISTEMA SI RIPERCUOTERÀ NEGATIVAMENTE ANCHE SULLA TERRA, MA SEMBRA CHE ORMAI NON VI SIA PIÙ POSSIBILITÀ DI SCELTA...
TUTTO DOVREBBE AVVENIRE GRAZIE AL RENDEZ-VOUS TRA LA COMETA PRINCESS SNOW KAGUYA...
...E L'ORDIGNO ATOMICO CARICATO SULLA NAVETTA SPAZIALE LUNA, IL CUI LANCIO È PREVISTO PER IL VENTIQUATTRO DICEMBRE PROSSIMO...
HIMEKO!
LA NAVETTA SPAZIALE LUNA?!
AH AH AH!

ENTE PER LO SVILUPPO SPAZIALE
LABORATORIO A
HIMEKO... POTRESTI PORTARMI QUEL CRISTALLO?
KAKERU...
VORREI TENERLO ACCANTO A ME...
FIIUUUUU
VORREI SAPERE CHE FINE HA FATTO, E INOLTRE VORREI ESAMINARLO TENENDOLO VICINO A ME...
SLAM
E COSÌ, QUESTO SAREBBE IL FAMOSO CRISTALLO...
SEMBRA DAVVERO LA REGINA DELLE NEVI CHE CERCA DI SEDURRE KAKERU...

KRUBB
LO PROTEGGERÒ! IO DISTRUGGERÒ...
...QUELLA COMETA MALEDETTA!
KRASH
NEW TOKYO INTERNA
TAP
TAP
FLIP
OH!
HIMEKO...
SAILOR MOON...
...E LUNA?

IO...
...STO PER PARTIRE!
NONO-STANTE SIA IL MIO PRIMO VOLO NELLO SPAZIO...
...HO UNA GROSSA RESPONSABILITÀ... DOVRÒ DISTRUGGERE UNA COMETA...
...MA FARÒ DEL MIO MEGLIO PER COMPIERE IL MIO DOVERE!
È TRISTE PENSARE CHE IL RICORDO CHE AVRAI DEL TUO PRIMO VOLO SPAZIALE...
...RIMARRÀ LEGATO A UNA MISSIONE DI DISTRUZIONE, SENZA POESIA E ROMANTICISMO...
CI OCCUPEREMO NOI DI QUELL'INVASORE...
IN FONDO, SIAMO QUI PROPRIO PER QUESTO!
LA PRINCESS SNOW KAGUYA È UN AVVERSARIO TEMIBILE...
LASCIA FARE A NOI, E VEDRAI CHE SI SISTEMERÀ TUTTO!
SAILOR MOON...

FIIIUUUU
FRISH
WHOOOOSSSH
MALE-
DET-
TA...

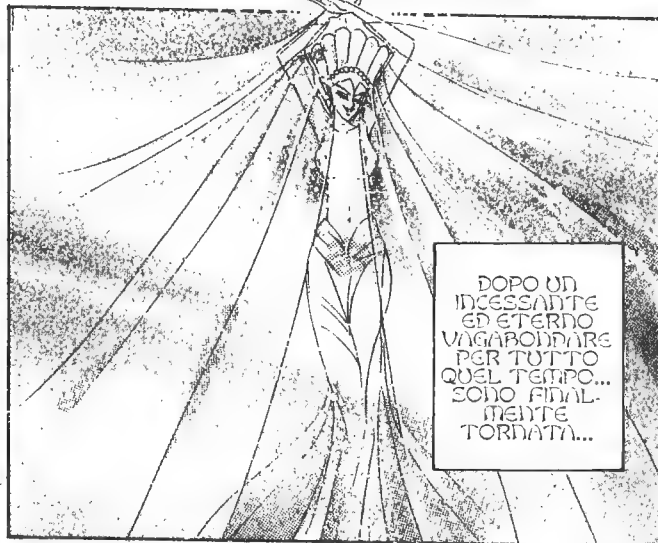
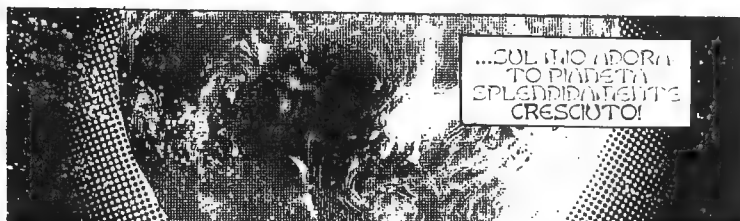
MI HA FRAN-
TUMATO
GETTANDO-
MI A TERRA
COME UN
OGGETTO
QUALSIASI!
FIIIUUUU
NON
POTRO'
MAI
PERDO-
NARLA!
RUST

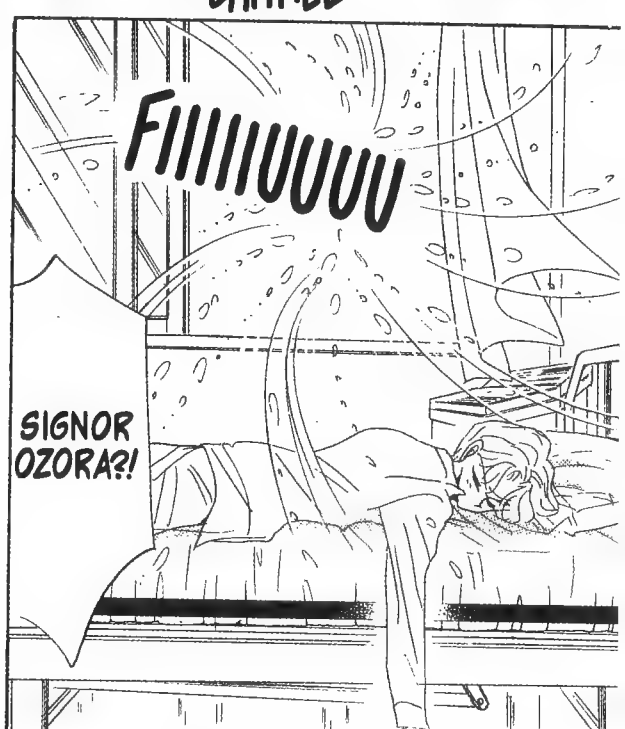
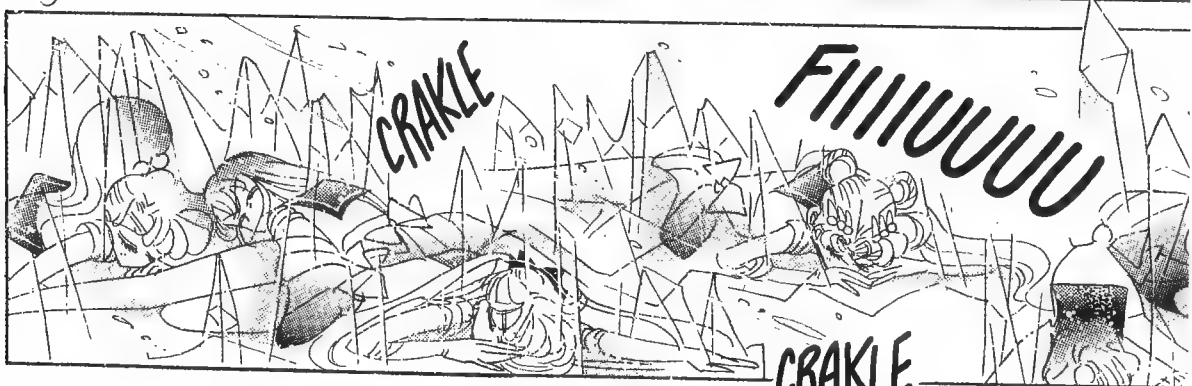
CRACLE
CRACLE
MA IN QUE-
STO MODO
MI HA PER-
MESSO DI
REALIZZA-
RE FINAL-
MENTE IL
MIO SO-
GNO...
FIIIIUUUU
VUOSH

CRAAKLE
AH AH AH AH! AVANTI, MIE CARE SNOW DANCERS...
FIUUUUU
WHOOSH
CRAKLE
...MOSTRATE A TUTTI LA VOSTRA DANZA DELLA BUFERA DI NEVE!

FIIIUUUU
GUARDA LA GENTE IN CITTÀ!
ARTEMIS! SIAMO NEI GUAI!
SALA GIOCHI CROWN
クラウンゲームセンター
COS'È QUELLA TORRE DI GHIACCIO?!
LUNA! GUARDA IL MARE!
AH AH AH! DORMITE! DORMITE!
FIIIUUUUUU
DORMITE SENZA PREOCCUPARVI DI NULLA...
IL NOSTRO NEMICO È PASSATO ALL'ATTACCO!
RAGAZZE! C'È UN'EMERGENZA!

OSPEDALE UNIVERSITARIO
HANF
HANF
E' COME... COME SE IL MIO CUORE STESSE BRUCIANDO... MI SENTO SOFFOCARE...
FIIIUUU
HMMMM
HANF
HANF
HANF
FIIIUUU
FIIIUUU
SONO VENUTA A PRENDERTI...
...PERCHE' HAI IL CUORE PURO E TRASPARENTE COME IL VETRO...
MA TU... SEI...

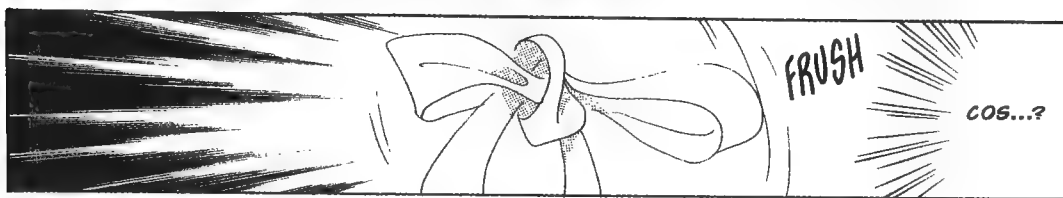
INSIEME DOMINE-REMO SUL MONDO CONGELA-TO...
PRESTO TUTTO QUESTO PIANETA DIVERRA' UN'IMMEN-SA PALLA DI GHIAC-CIO... E IN FUTURO TUTTO L'UNIVER-SO...
...PER L'ETERNIT
ADESSO BASTA!

MERCURY PLANET POWER!
MARS PLANET PO-WER!
JUPITER PLANET PO-WER!
VENUS PLANET POWER!
NEPTUNE PLANET POWER!
URANUS PLANET POWER!
PLUTO PLANET POWER!
MOON COSMIC POWER!
MAKE UP!

NOI SIAMO LE SAILOR GUERRIERE, E TI PUNIREMO PER CIÒ CHE STAI FACENDO SOTTO LA LUCE DELLA GIUSTIZIA DELLA LUNA E DELLE STELLE!
ASCOLTAMI, PRINCESS SNOW KAGUYA!

SIETE SOLO DELLE RAGAZZINE CHE NON SANNO NULLA!
AH AH AH!
FIIIIUUUUU
WHISS
NNGH...
WHISS
4 MILIARDI E 500 MILIONI DI ANNI FA AVREI DOVUTO DOMINARE SU TUTTO...
AGLI ALBORI DEI TEMPI QUESTO SISTEMA SOLARE APPARTENEVA A ME... E' COME SE FOSSE PARTE DI ME STESSA!

..MA L'INVIDIA DEL PROSSIMO RIUSCI' A TACCIARMI DI ERESIA, E COSI' FUI ESPULSA DA QUESTO SISTEMA SOLARE!
QUESTO PIANETA ERA UNA PREZIOSA GEMMA AZZURRA...
...CHE IO AVREI DOVUTO ALLEVARE...
4 MILIARDI E 500 MILIONI DI ANNI FA...?
MA SI TRATTA DI QUELLO CHE RESTA DI UNA NEBULOSA DEL SISTEMA SOLARE PRIMITIVO!
FIIIUU
QUANTO TEMPO...
DOPO UN INCESSANTE ED ETERNO VAGABONDARE PER TUTTO QUEL TEMPO... SONO FINALMENTE TORNATA...
...SUL MIO ADORATO PIANETA SPLENDIDAMENTE CRESCIUTO!

PORTATE KAKERU ALL'OSPEDALE!
D'ACCORDO!
HMMMM
FIIIUUUU
CRAKLE
AH!
AVANTI, SNOW DANCERS!
OCCUPATEVI DI QUESTE FASTIDIOSE CREATURE!
AH AH AH!
FIIIIIUUUUU
EHI, MAKO... TI VA DI FESTEGGIARE INSIEME IL GIORNO DI NATALE?
OH, SENPAI...
HANF
HANF
A NATALE ANDREMO AL RISTORANTE CON TUTTA LA FAMIGLIA, REI!
PAPÀ... MAMMA...
BUON NATALE, MINAKO CARA!
SENPAI...

NON VOLETE MORIRE IN COMPLETA SOLITUDINE, GIUSTO?
AH AH!
VI DONEREMO UN SOGNO DOLCE E FELICE CHE DURERA' PER L'ETERNITA', COSI' LA SOLITUDINE SPARIRA' DAL VOSTRO CUORE...
CRAKLE
MAMORU...
FESTEGGEREMO IL NATALE NOI DUE DA SOLI, USAGI...
CRAKLE
FIIIIUUUUU
CRAKLE
FUORI C'E' UNA TREMENDA TEMPESTA DI NEVE!
FIIIIIIUUUUUU
CHAK
COME SI SENTE, SIGNOR OZORA?
FIIIIIUUUUU
SIGNOR OZORA?!

IL LANCIO DELLA NAVETTA SPAZIALE LUNA, PREVISTO PER OGGI, VENTIQUATTRO DICEMBRE...
...E' STATO MOMENTANEAMENTE SOSPESO A CAUSA DELLA FORTE TEMPESTA MAGNETICA VERIFICATASI NELL'ATMOSFERA, MA SOPRATTUTTO PER LA VIOLENTISSIMA BUFERA DI NEVE...

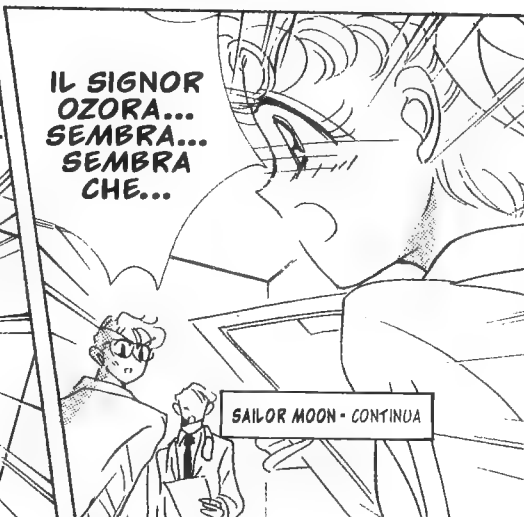
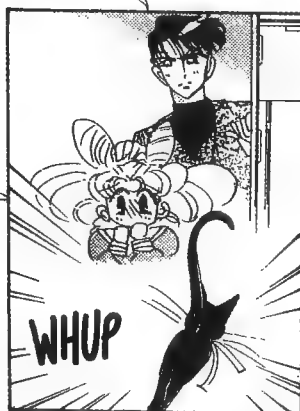
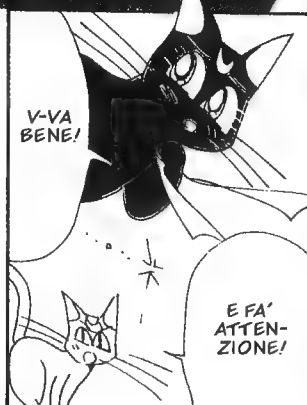
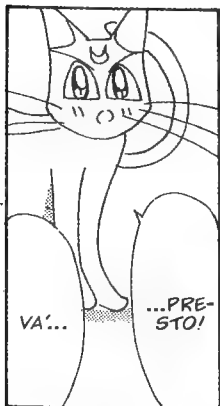
E' GIA' IL VENTIQUATTRO DICEMBRE...
FRA POCO LA NAVETTA SPAZIALE DI HIMEKO DOVREBBE PARTIRE...

VERRÀ COINVOLTA NELLA BATTAGLIA...

FRUSH
COS...?

FLAP
IL FIOCCO...
TU-TUM
IL FIOCCO CHE MI AVEVA MESSO KAKERU SI E'...

TU-TUM
OH, NO... HO UN BRUTTO PRESENTIMENTO!
LUNA?
KAKERU!

RATTLE RATTLE
OH...
TU-TUM
TU-TUM
SENTI, LUNA...
PERCHE' NON ESCI E VAI A VEDERE LA SITUAZIONE DELLA CITTÀ?
ARTEMIS...
VA'...
...PRESTO!
ARTEMIS...
V-VA BENE!
E FA' ATTENZIONE!
WHUP

segue da pagina 18

K60-D

E' toccata a **Sailor Moon** la stessa sorte di **Ken il guerriero**. Noto con dispiacere come devianze sessuali e manie omicide vengano spiegate – dai dotti – attraverso i manga e gli anime. Si sta commettendo nei confronti di **Ken** lo stesso errore che si fece con Nietzsche: le teorie del filosofo furono usate, infatti, come incoraggiamento alla violenza. Il superuomo di Nietzsche appare come negazione di ogni ideale umanitario e democratico, come giustificazione dello stato totalitario e del razzismo, come profezia del nazismo, insomma. Non capirono niente di Nietzsche! Il superuomo è in realtà una forza positiva e creatrice. E' colui che supera le speranze ultraterrene e vive la terra perché, come sostiene il filosofo, Dio è morto. Anche nell'epoca descritta da Buronson e Hara Dio è morto. Si lotta per la sopravvivenza, e i più forti soggiogano i deboli fino a compiere vere e proprie stragi. Ed ecco il super-uomo, ecco **Ken**, che lotta perché trionfi la pace. [...] L'unica che ha risposto alle accuse di Vera Slepoj è Alessandra Valeri Manera: per lei, infatti, il processo educativo e formativo avviene all'interno della famiglia e non in TV. Speriamo che non si rimangi le parole!

Silvia Bandino, S. Gavino (CA)

Vediamo, nel dettaglio, come ha ribattuto la signora Manera alle accuse di Vera Slepoj, già confutate dalla psicologa Maria Rita Parsi («...è inaccettabile, però, la confusione di identità sessuale»), ma sostenute dalla sociologa Marina D'Amato («...si cambia identità, si cambia sesso, si diventa due persone diverse»): «Nessuno ha mai sostenuto che libri con protagonisti maschi come I ragazzi della via Paal **possano creare dei problemi di identità alle ragazze che li leggono. Queste accuse fanno riferimento a modelli maschili e femminili molto invecchiati, confondono un comportamento esteriore con le strutture psicologiche maschili e femminili.» Dobbiamo ringraziare la signora Manera per queste belle parole di conforto? Potremmo farlo, se non fosse così fresca la ferita per l'adattamento selvaggio dell'ultimo episodio della quinta serie di** Sailor Moon. **Noi Kappa boys abbiamo preso una posizione nell'editoriale di questo numero, a voi fare lo stesso in questa rubrica, proprio come Umberto, che ci scrive...**

K60-E

L'adattamento dell'ultima puntata di **Sailor Moon e i petali di stelle** (o qualcosa del genere...) è stato offensivo. Durante i passati episodi ho tollerato l'uso del fermo immagine atto a coprire eventuali scritte giapponesi, e la bizzarra giustificazione data al cambiamento di sesso delle Starlights. Non sono rimasto sconvolto dalle modifiche perché le ho ritenute necessarie per evitare le polemiche di inutili psicologhe (anche se il **Ranma** di TMC cambia sesso senza troppi problemi...). Ho seguito la serie con ammirazione per l'ottima qualità tecnica e per la trama, ma alle 20:15 di oggi sono stato offeso dall'ultima puntata. Nel combattimento finale contro Galaxia, Bunny è nuda. Combatte, parla, piange ed è nuda. L'ho letto qualche mese fa su **Kappa**. In TV mi sono beccato invece cinque minuti effettivi di animazione ripetuti tre o quattro volte (anche al contrario) allo scopo di censurarne una decina in cui Bunny è nuda. E' uno schifo! Il collage dell'episodio è un insulto a me, a voi, all'autrice. Che senso ha censurare con mezzi ridicoli un paio di tette quando persino la RAI trasmette scene di nudo? Un giorno la mia generazione sarà adulta e spariranno certi psicologi antinipponici: ai miei figli **Sailor Moon** non la toglierà nessuno! Pace, oh Kappa boys! **Umberto Mandreoli, via Paisiello 12, 43100 Parma**

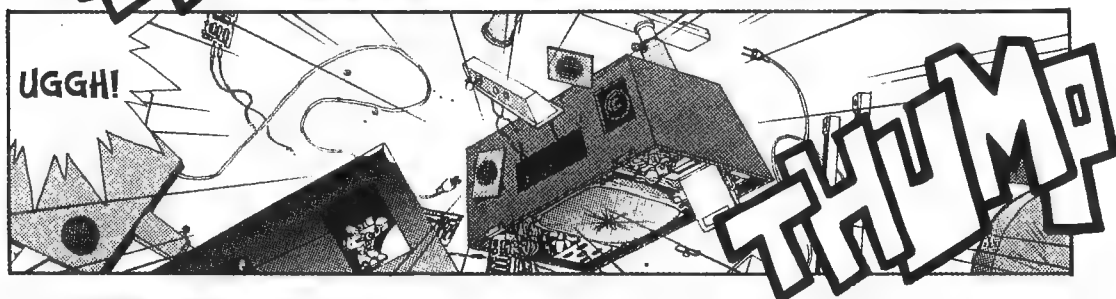
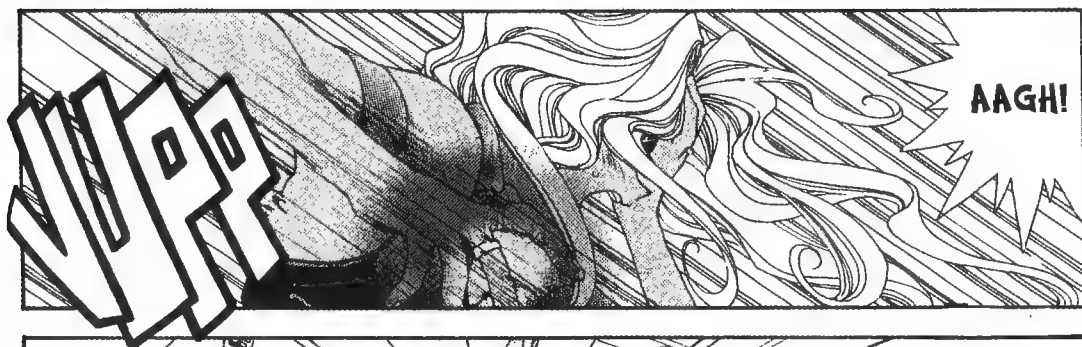
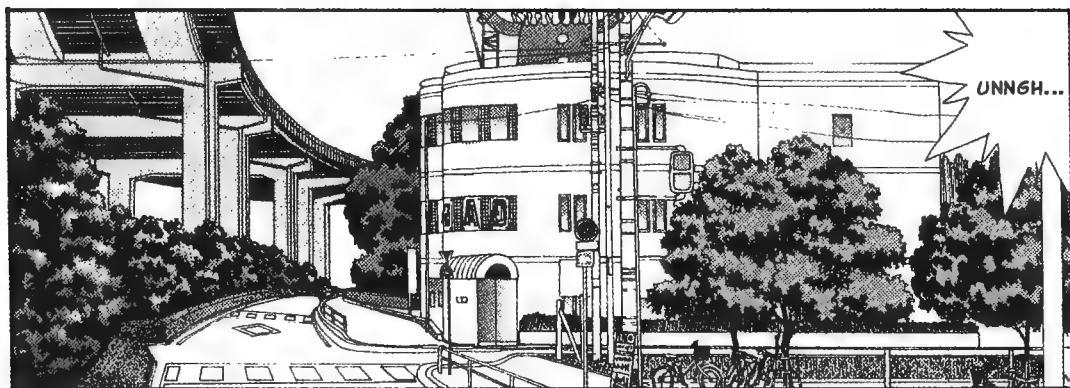
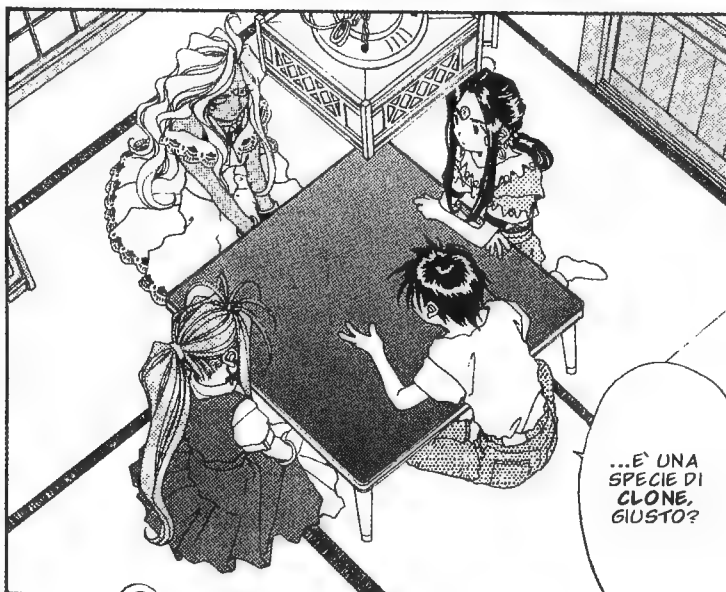
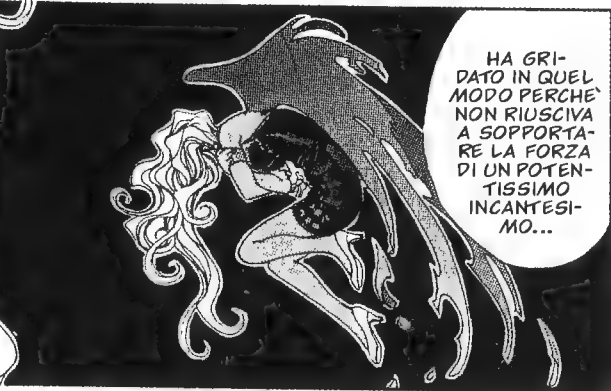
Umberto (potete scrivergli all'indirizzo sopra riportato) ha ragione a sentirsi offeso. Abbiamo visto l'episodio incriminato assieme a Luca "Le anime disegnate" Raffaelli, anticipandogli che lo scempio sarebbe stato probabilmente indescrivibile. Purtroppo avevamo ragione. Luca ha deciso così di curare per noi una rubrica mensile in cui commenterà le dichiarazioni di colleghi giornalisti e psicologi vari. Da oggi la protesta avrà un alleato in più. Consideratelo un Kappa boy 'ad honorem', perché pochi professionisti sanno essere vicini come lui all'universo nipponico.

Massimiliano De Giovanni

Oh, Mia Dea! di Kosuke Fujishima
LUCE E BUIO

UNNGH...
AAGH!
VUPP
UGGH!
THUMP
NGGH!
AVANTI, SMETTILA, ORA! VUOI FAR CROLLARE TUTTO L'EDIFICIO?!

AAH...
COSA DIAVOLO E` QUESTO DOLORE TREMEN-DO?!
EHI, URD!
UGH... UH...

OH...
BRAAAM
WOOO
È... È IL CORPO...
WHIIISH
IL VERO CORPO...
...CERTO...

IN BREVE, LA URD DEMONIACA...
...E' UNA SPECIE DI CLONE, GIUSTO?
PROPRIO COSÌ...
GIÀ...
PUR TRATTANDOSI DI UN'OTTIMA COPIA...
E' COMUNQUE DIVERSA DALL'ORIGINALE...
HA GRIDATO IN QUEL MODO PERCHÈ NON RIUSCIVA A SOPPORTARE LA FORZA DI UN POTENTISSIMO INCANTESIMO...

...PERCHE` DESIDERA IL MIO CORPO!
VEDRETE... LA MIA METÀ DE-MONIACA VERRÀ SICURA-MENTE QUI...

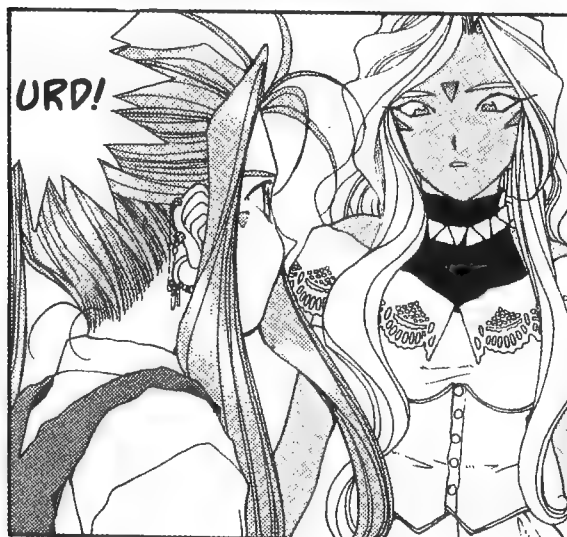
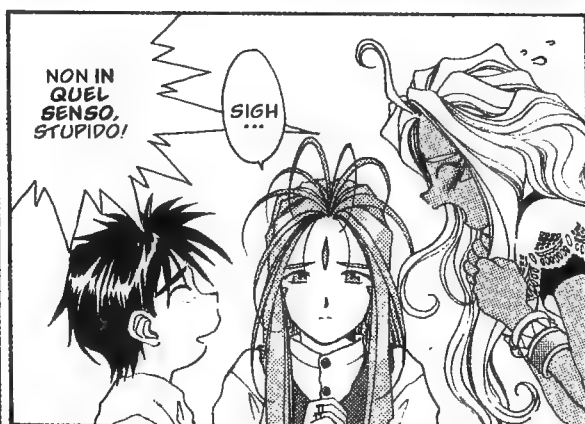
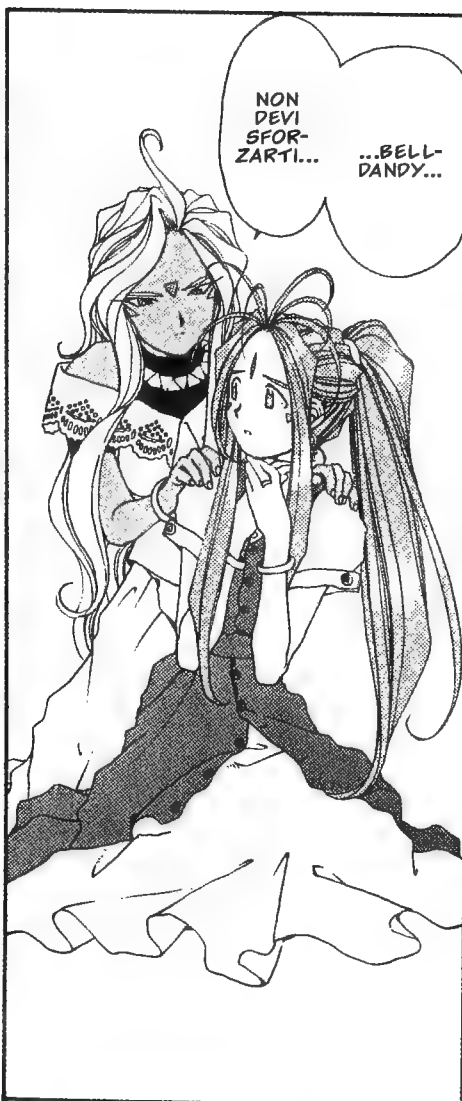
DESIDERA IL MIO CORPO
UGH...

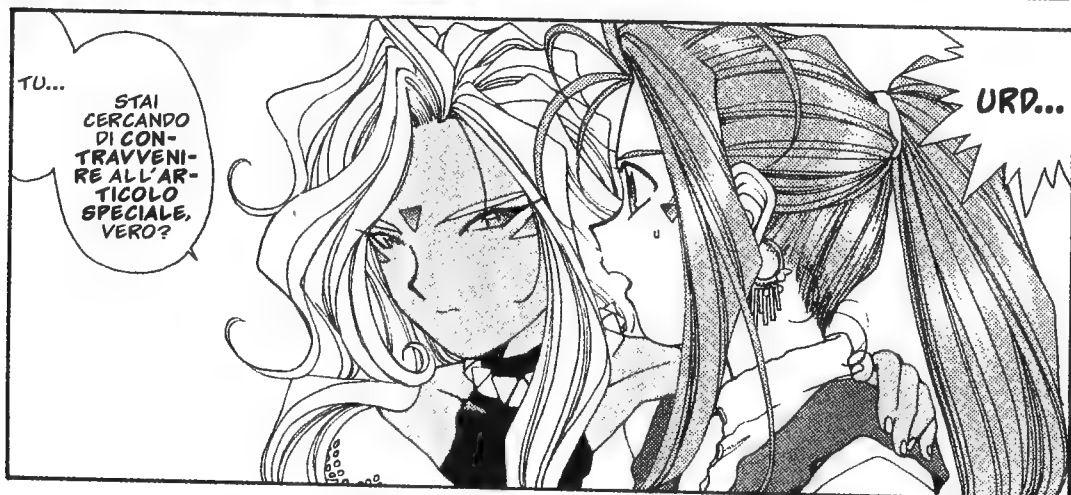
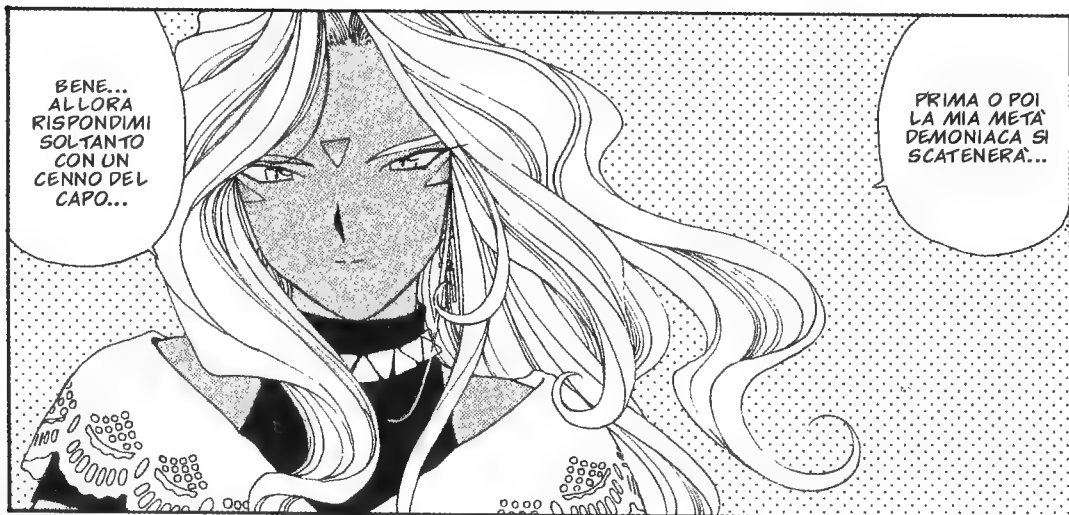
SIGH...
NON IN QUEL SENSO, STUPIDO!

GRAB

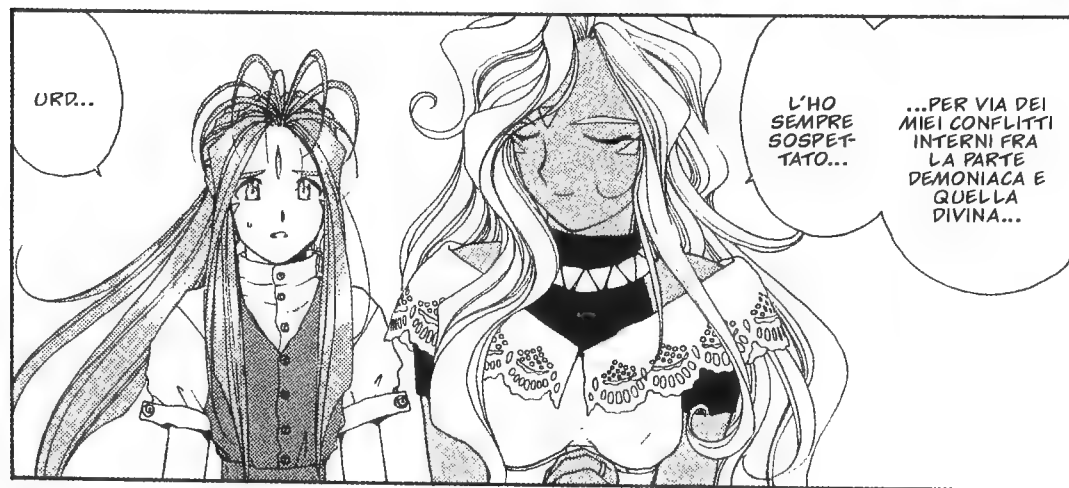
URD!

VOLEVO DIRLE CHE CONTINUAN-DO COSÌ, L'ALTRA URD SI SCA-TENERÀ... MA NON POSSO!
CO...
UH...

NH...
BELL-DANDY?

...BELL-DANDY...
NON DEVI SFOR-ZARTI...

COSA TI SUCCEDE, SORELLI-NA?
NON RIESCO A PRONUN-CIARE QUELLA FRASE...
BELL-DANDY!

URD...
TU...
STAI CERCANDO DI CON-TRAVVENI-RE ALL'AR-TICOLO SPECIALE, VERO?

BENE... ALLORA RISPONDIMI SOLTANTO CON UN CENNO DEL CAPO...
PRIMA O POI LA MIA METÀ DEMONIACA SI SCATENERÀ...

...E INIZIERÀ A LIBERARE LA SUA ENORME FORZA, CAPACE DI DISTRUGGERE TUTTO IL PIANETA...
È COSÌ, VERO?
FLIP

INOLTRE, ARRIVERÀ AL PUNTO DI NON POTER NEMMENO CONTROLLARE I PROPRI POTERI...
E COSÌ SI **AUTODISTRUGGERÀ**...
...ANCHE SE SI TROVASSE NEL SUO **VERO** CORPO...
NNH...
FLIP

URD...
L'HO SEMPRE SOSPETTATO...
...PER VIA DEI MIEI CONFLITTI INTERNI FRA LA PARTE DEMONIACA E QUELLA DIVINA...

UN'ULTIMA DOMANDA...

PUO' ESSERCI **LUCE**, SE NON ESISTE IL **BUIO**?

UH...

...

COSA?!

MARLLER!

COSA TI È SUCCESSO?

DOBBIAMO CURARTI, PRESTO!

LASCIATE PERDERE QUESTE IDIOZIE!

QUELLA URD È IMPAZZITA...

HA INIZIATO A SCATENARSI, E ORMAI NON È PIÙ POSSIBILE FERMARLA...
ANCHE IL MIO COVO È DISTRUTTO, ORMAI...

HA GIÀ INIZIATO...
...A SCATENARSI...

V-VI PREGO... **SO** DI NON AVERE ALCUN DIRITTO DI CHIEDERVI UNA COSA DEL GENERE...
...MA DOVETE SALVARLA CON QUESTO!
SE CONTINUA COSÌ, VERRÀ CONSUMATA DAL SUO STESSO POTERE...

NON POSSO PERMETTERMI DI PERDERLA...
DI **PERDERTI**...
ABBIAMO ANCORA UNA SFIDA APERTA AD **ARKANOID**, URD... E PRIMA O POI DOVRÒ BATTERTI...

SE DOVESSE AUTODISTRUG-GERSI...

FLIP
ERA QUESTO IL SENSO DELLA DOMANDA DI URD?
PUÒ ESSERCI LUCE SE NON ESISTE IL BUIO?

E-ERA QUESTO CHE IN-TENDEVA?
...ANCHE QUESTA URD...
...SVANIRÀ NEL NULLA!

URD! NON DEVI SCONFIGGERE LA TUA PARTE DEMONIACA, ALTRIMENTI...

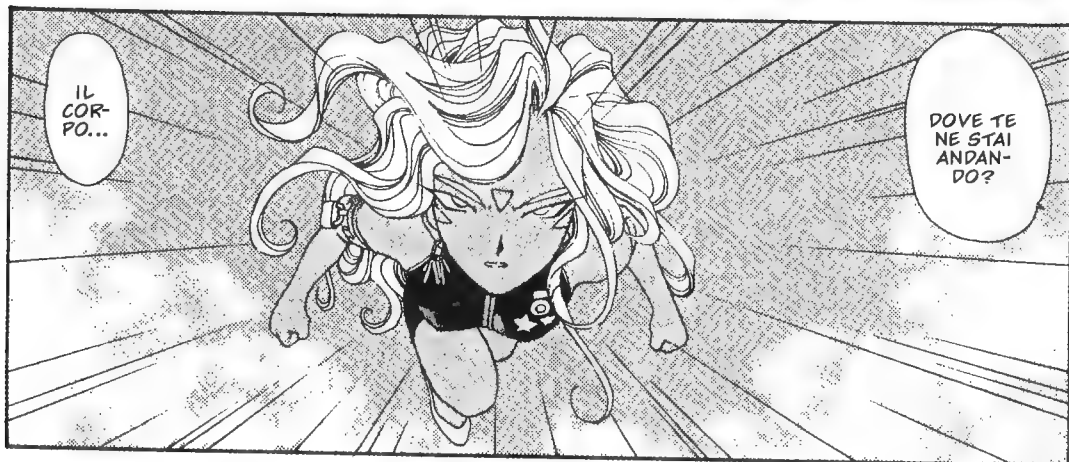
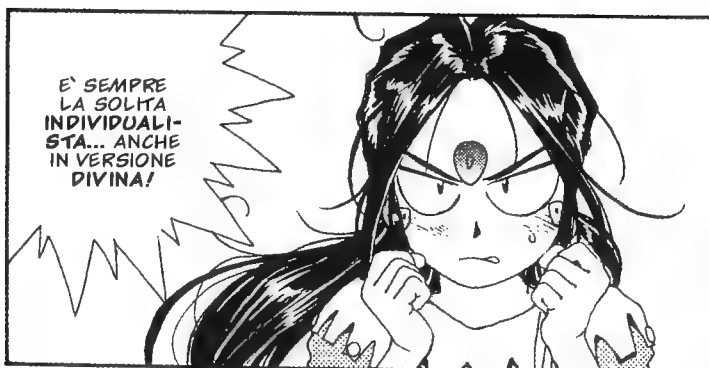
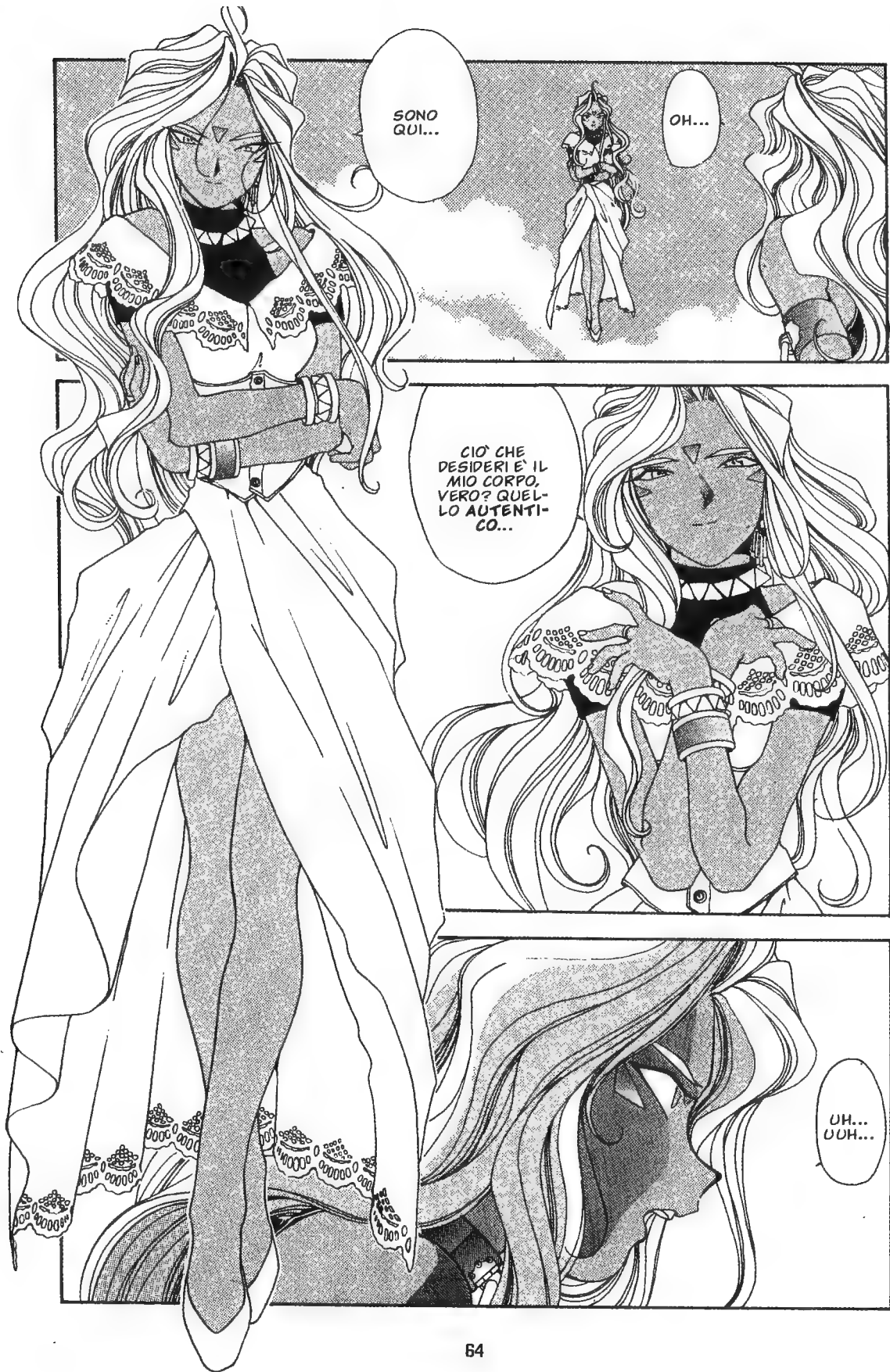
OH...

E' SEMPRE LA SOLITA INDIVIDUALISTA... ANCHE IN VERSIONE DIVINA!

MARLLER! TU SEI ANCORA IN GRADO DI CREARE...
...UNA COPIA DI URD, VERO?
BE', HO ANCORA TUTTI I SUOI DATI...

...MA DATA LA MANCANZA DI TEMPO E DI IMPIANTI ADEGUATI, NON RIUSCIRÒ A FARLO PERFETTAMENTE IN ETERNO...
E' PIÙ CHE SUFFICIENTE!

WHOOSH
IL CORPO...
IL CORPO...

IL CORPO...
DOVE TE NE STAI ANDANDO?

OH...
SONO QUI...
CIO' CHE DESIDERI E' IL MIO CORPO, VERO? QUEL-LO AUTENTI-CO...
UH... UUH...

YARGH!

ZAAP!

RAAH!
HA GIÀ DIMENTICATO IL SUO OBIETTIVO INIZIALE...
NON PENSA PIÙ AL MIO CORPO...

IN FONDO, ANCHE QUESTO FA PARTE DEL **NOSTRO** CARATTERE...

SWISSH

AGH!
ZHMM
ZAAT
AUGH!
VUMP
KRUMP

UHNN...
UH...
WHOOSH
BLAAM

UH!
WHMMM

NO... DEVO FARE IN MODO CHE **CONSUMI** TUTTO IL SUO POTERE...

...COSÌ DA FARLE SUPERARE I LIMITI DEL CORPO CLONATO... E DEVO FARLO **PRIMA** CHE INIZI A SCATENARSI AL MASSIMO!

LA SPINGERÒ ALL'**AUTODISTRUZIONE!**
ECCOLE LÀ!

PRESTO, O URD SPARIRÀ PER SEMPRE!
PERCHÈ DEVE SEMPRE AGIRE COSÌ AVVENTATAMENTE?
SWIIIIN

SWISS
GRAB
ZAZAPT

MA ...
WHHOOO
ORA TOCCA A TE, BELL-DAN...
OH?
N-NON CE LA FACCIO PIÙ...
MA ALMENO SONO RIUSCITA A FARLE... C-CONSUMARE ABBASTANZA ENERGIA...
FLIP
BELL-DANDY?!
FRUSH

DA QUESTA PARTE, PRESTO!
MA CHE..?
MI VEDI?! IO SONO QUI!
EHI, TU, LASSU'!
CIAO-CIAO!

WHUP
WHOOOOOOOOSH
WHINN
COS...?!

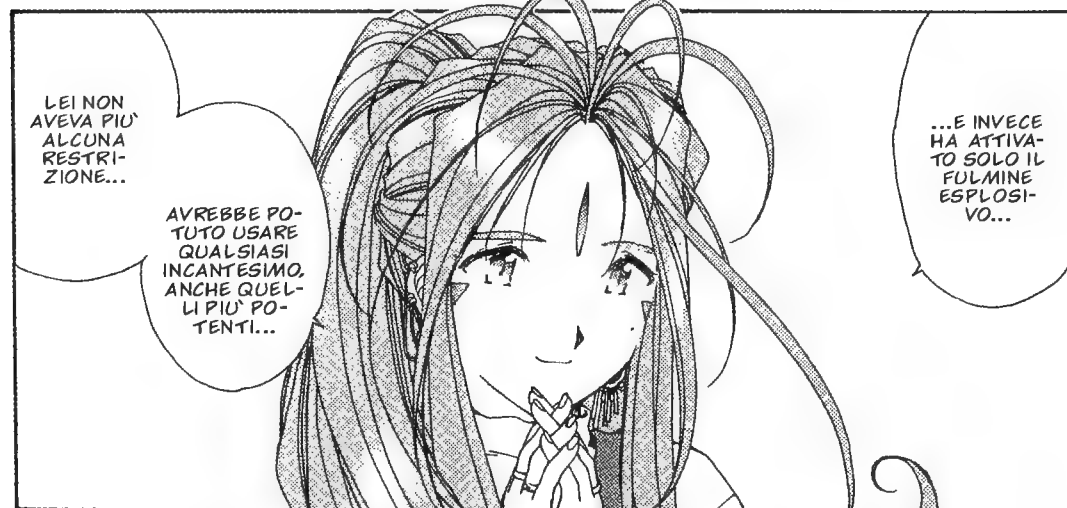
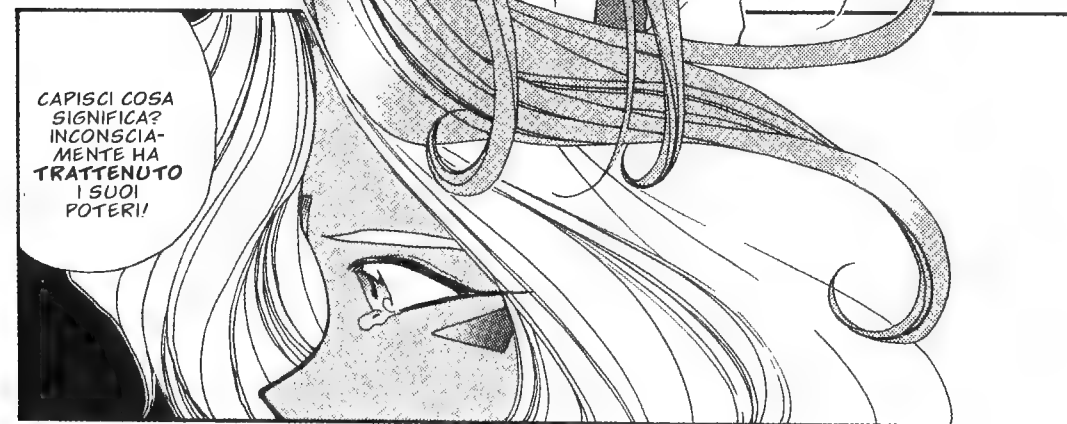
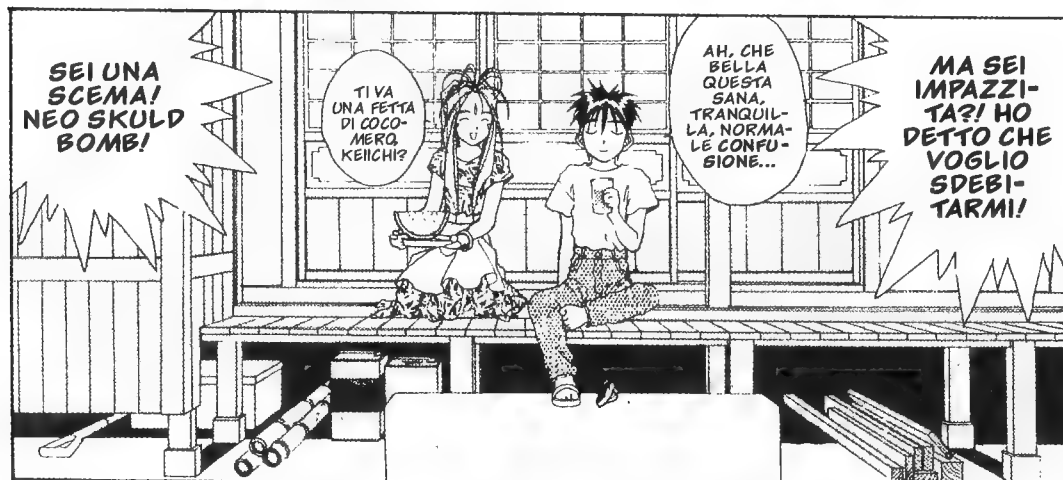
HAK

CHE IMPRESSIONE...
CE L'ABBIAMO FATTA!

SCUSAMI, MA...
CORAGGIO, URD...
E' ANDATA...

UH?

SE TORNASSI COME PRIMA SIGNIFICA CHE DOVREI RIUNIRMI A QUELLA SPECIE DI DEMONE...
IL FATTO E' CHE...
LA MIA METÀ DEMONIACA HA CERCATO DI CANCELLARVI...

N-NON POTRÒ PIÙ TORNARE COME PRIMA!
NON È VERO!
LA URD DEMONIACA NON HA MAI CERCATO DI CANCELLARCI SUL SERIO...
SAI PERCHÉ?
LEI NON AVEVA PIÙ ALCUNA RESTRIZIONE...
AVREBBE POTUTO USARE QUALSIASI INCANTESIMO, ANCHE QUELLI PIÙ POTENTI...
...E INVECE HA ATTIVATO SOLO IL FULMINE ESPLOSIVO...
CAPISCI COSA SIGNIFICA? INCONSCIAMENTE HA **TRATTENUTO** I SUOI POTERI!

...TU ERI PUR SEMPRE LA NOSTRA URD...
ANCHE SE ERI SOTTO IL CONTROLLO DELLA PARTE DEMONIACA...
PERCIÒ, TORNA COME PRIMA...
... LA NOSTRA SOREL-LA MAG-GIORE!
...E CONTI-NUA A ESSE-RE...

OH, MIA DEA! - CONTINUA

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase

IL PUNTO DEBOLE DI SAYURI

AH AH AH! È STU-PENDO!
VROOOO
QUANT'È GRANDE...
E COSÌ, QUESTO SAREBBE IL FAMOSO **MALE**, CHISATO?
NO, CARA... SI DICE **MARE**... QUESTO È L'OCEANO PACIFICO!
OH, CERTO... SE È **PA**CIFICO NON PUÒ FAR **MA**LE...
EHI, CHISATO! PORTACI UN PO' DI BIRRA!
EHM... S-SÌ, CERTO...
PERCHÈ NON BEVI ANCHE TU, ARITA?

POSSIBILE CHE IN MEZZO ALL'OCEANO NON TROVIATE ALTRO SVAGO CHE STARVENE LI' A BERE COME DUE UBRIACONI?
BE', DATO CHE GIRARCI I POLLICI NON E' L'ATTIVITA' CHE PREFERIAMO, ABBIAMO TROVATO UN BUON SISTEMA PER FAR PASSARE IL TEMPO...
IN FONDO, SIAMO AL MARE, NO?
E' UN PO' COME ESSERE IN VACANZA... GODIAMOCELA UN PO', SUVVIA...

DAVVERO QUESTO CIELO E QUESTO MARE IMMENSI NON VI SUSCITANO LA BENCHE' MINIMA EMOZIONE?
SAYURI E' PIU' UMANA DI VOI DUE!

GUARDA, CHISATO! SI VEDE UN'ISOLA!
COME?

PERCHE' SOLO IN QUEL PUNTO CI SONO LE NUVOLE?
KRAKK
ISOLA DI IGURUSU
ISOLA ARTIFICIALE AL LARGO DEL GOLFO DI TOKYO

SCUSATE SE VE LO RIPETO ANCORA, MA... FATE **MOLTA ATTENZIONE**...
A-ALLORA, COME D'ACCORDO, VERRÒ A PRENDERVI DOMANI A MEZZOGIORNO...

LA RINGRAZIAMO PER LA PREMURA NEI NOSTRI CONFRONTI!

MA DI COSA AVRÀ PAURA? NON MI SEMBRA UN POSTO COSÌ PERICOLOSO...
PERCHÈ NON PROVI A CHIEDERGLIELO AL RITORNO?

THUD

OH?
MA... MA QUESTO È...

HOTEL KARIHORUNIA

S-SUL SERIO PERNOTTEREMO QUI? MI SENTO COME SE DA UN MOMENTO ALL'ALTRO DOVESSE APPARIRE UN FANTASMA...
OH, INSOMMA! ADESSO BASTA! TI STAI FACENDO QUESTO VIAGGIO GRATUITAMENTE SOLO PERCHE' IO L'HO VINTO ALLA LOTTERIA DEL CENTRO COMMERCIALE! NON PUOI CRITICARE!
CAPIRAI, CHE VIAGGIO...
SIAMO NEL BEL MEZZO DEL GOLFO DI TOKYO...

OH, BENVENUTI...
TAC
BE', COSA FATE LI' IN PIEDI? NON PREFERIRESTE ACCOMODARVI SUBITO ALL'INTERNO?
UH?!

VLAP

IO SONO LA PROPRIETARIA DI QUESTO ALBERGO!

HENRI DON PROPRIETARIA DELL'HOTEL KARIHORUNIA

UH?
ZOW
AAARGH!

MM...
PERCHE` FUGGO-NO?
EPPURE NON HO PIU` LA MA-SCHE-RA...

KRAK

QUESTO ALBERGO E` STATO COSTRUITO APPOSITA-MENTE PER SEMBRARE UN ANTICO CASTELLO EURO-PEO...
E COME MAI?
PER FAR SI` CHE I CLIEN-TI POSSANO GODERSI UNA DELIZIOSA ATMOSFERA TENEBROSA E CARICA DI TENSIONE EMOTIVA...

STO CERCANDO DI INTRATTENERE I CLIENTI CON VARI SERVIZI ORRORIFI-CI, COME QUELLO CHE AVETE APPENA VISTO... EPPURE NON SONO ANCORA RIUSCITA A CREAR-MI UNA CLIENTELA AFFEZIONATA... NON RIESCO A CAPIRNE IL MOTIVO...
UGH... IO CREDO DI RIUSCIR-CI...

ECCO... QUESTA E` LA VOSTRA STANZA...

S-SCUSI... LE DISPIACEREBBE E-EVITARE DI VOLTARSI I-INDIETRO?
PERCHE`?
QUESTA TIPA E` PIU` **SPETTRALE** DI TUTTO IL RESTO...

QUESTA E` SIA LA SALA DA PRANZO, SIA IL SALOTTO...
AVETE UNA CAMERA DA LETTO A TESTA...
URGH!

E QUESTA E` LA CAMERA DA LETTO!
CRIBBIO!

BELLA CAMERA, VERO? PREGNA DI ATMOSFERA **SINISTRA**...
BE', METTETEVI PURE A VOSTRO AGIO!
C-CI PROVEREMO...

IO NON CI RIESCO A DORMIRE IN UN LETTO OCCIDENTALE... VOGLIO IL MIO FUTON...
NON VI SEMBRA UNO DI QUEGLI HOTEL DOVE VANNO LE COPPIETTE A...
IL FATTO È CHE SU QUEST'ISOLA C'È SOLO QUESTO ALBERGO...
...E LA NAVE NON ARRIVERÀ PRIMA DI DOMATTINA...
IO NON RIUSCIRÒ MAI A DORMIRE IN UN POSTO DEL GENERE!
KLUNK
QUESTI SONO GLI UNICI CLIENTI CHE ABBIAMO DOPO TANTO TEMPO!
ASCOLTATEMI BENE, MIEI FIDI DIPENDENTI!
...CONDITA DAL GUSTO DELL'OCCULTO ALL'OCCIDENTALE...
LA SPECIALITÀ DEL NOSTRO ALBERGO È IL BRIVIDO... CHI VIENE QUI VUOLE VIVERE UNA VACANZA DI TERRORE E SPAVENTO...
FATE MOLTA ATTENZIONE ALLA RAGAZZINA CON IL NASTRO AI CAPELLI...
AGLI ORDINI!
...E AGITE CON MOLTA CAUTELA!

...MA NEI VECCHI PALAZZI IN STILE OCCIDENTALE SPESSO DIMORANO GLI SPIRITI DI PERSONE MORTE DA SECOLI...
FORSE NON LO SAI...

HAI RAGIONE... INFATTI È MOLTO PIÙ PROBABILE CHE SI MANIFESTINO FENOMENI DI POLTERGEIST...
SEI UNO STUPIDO! SMETTILA DI DIRE SCIOCCHEZZE! AL GIORNO D'OGGI NON SI PUÒ CREDERE A QUESTE COSE ANTISCIENTIFICHE!

PIANTALA... SEI ASSURDO!
NON CREDERAI DI SPAVENTARMI CON QUESTE STORIE DA...

UH?!
POM

CA CA-CA... CA-CA... CALMATEVI!
NON SARÀ MICA UN POLTERGEIST?
È ANDATA VIA LA LUCE!
COS'È UN POSTER GAY?

GNIIK

VOGLIO IL SANGUE DI UNA DONNA GIOVANE E BELLA...
SANGUE...

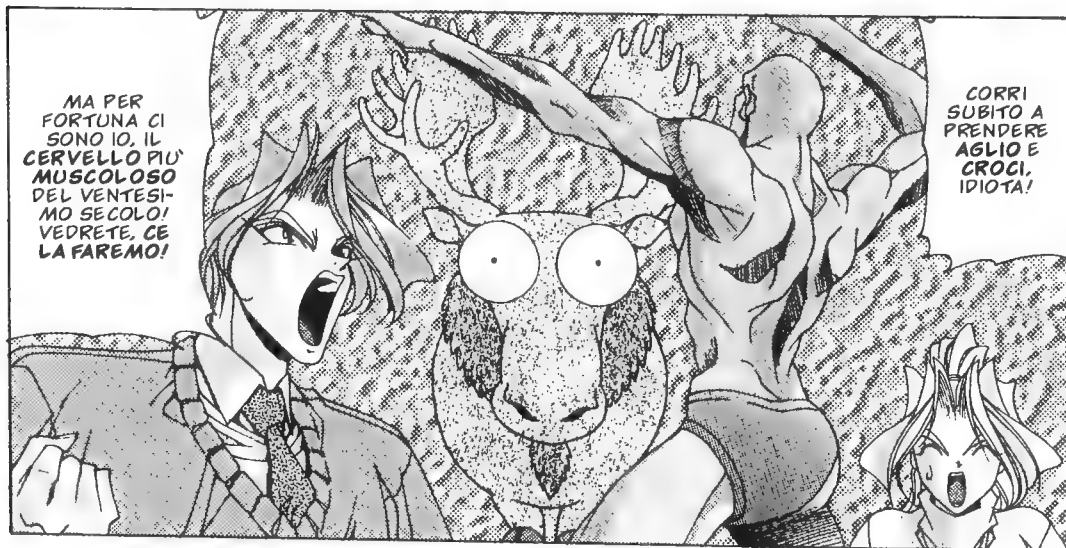
HO MOLTA SETE...

AAAH!
OH?

NO! NON POSSO! PER QUANTO IO SIA GIOVANE E BELLA, NON TI PERMETTERÒ DI BERE IL MIO SANGUE!
UH?
...GIOVANE...
...E BELLA!
CHI?
WHUMP

PUOI GRIDARE E PIANGERE QUANTO VUOI...
...MA IO TI SUCCHIERÒ TUTTO IL SANGUE SENZA LASCIARTENE NEMMENO UNA GOCCIA!

AH AH AH! CHE BUFFA PETTINATURA!
SEMBRI UN PERSONAGGIO DEI MANGA DEGLI ANNI SESSANTA!

DRACULA E` UN MOSTRO OCCIDENTALE!
LA SMETTA CON I SUTRA!
NANMANDA NANMANDA...
...D-DEI MANGA...? M-MA VERAMENTE IO SONO IL CONTE DRACULA!
E IO SONO SAYURI! PIACERE!

CORRI SUBITO A PRENDERE AGLIO E CROCI, IDIOTA!
MA PER FORTUNA CI SONO IO, IL CERVELLO PIU` MUSCOLOSO DEL VENTESIMO SECOLO! VEDRETE, CE LA FAREMO!

COSA ?!
WHUMP
E VA BENE! DATE LE CIRCOSTANZE, SUCCHIERO` IL SANGUE DI QUESTA DONNA DI MEZZ'ETA`!

UH...
LEI COSA FA NELLA VITA, SIGNOR DRACULA?
MA PERCHE` NON HA PAURA...?

UGH!
SOCK

LA TEORIA SUI RIFLESSI CONDIZIONATI E' ESATTA...
E CHI SAREBBE LA DONNA DI MEZZ'ETÀ?
HH...

SENTITE... USCIAMO DA QUESTA STANZA, VI VA?
GIÀ! SI VEDE BENISSIMO CHE IO SONO ANCORA GIOVANE!
INSOMMA, CHE RAZZA DI TRATTAMENTO SI RISERVA AI CLIENTI IN QUESTO ALBERGO?!

MI STO CHIEDENDO SE I SERVIZI DI CUI PARLAVA QUELLA VECCHIA NON SIANO PROPRIO...
BE', SE È VERAMENTE COSÌ, NON FINISCE QUI...

SE VOLETE ANDARE OLTRE...

COSA?
CHI?

FERMI LÀ!

KRAK

...PRIMA DOVRETE SACRIFICARE UNO DI VOI!

COS ...?!
DAMMI LA ZAMPETTA!
OH, CHE BEL CAGNOLINO!
TAP

L-LUPO MANARA?
IO NON SONO UN CANE! SONO UN LUPO MANNARO!

MA CHE STAI DICENDO, SVAMPITA?!
OH, ALLORA LEI FA I FUMETTI!

COME?
FO-FORZA, SAYURI! BU-BUTTALO GIU'!

NESSUNO E' MAI SOPRAVVISSUTO A LUNGO, DOPO AVERMI FATTO ARRABBIARE TANTO!
E ORMAI E' TROPPO TARDI PER CHIEDERMI SCUSA!

TU SARAI LA MIA CENA DI STASERA!
OH, NO! FUGGI, SAYURI!
UH?

MA CHE...?
CHOMP
NON DOVRESTI MORDERMI...
...

I CAGNOLINI CATTIVI COME TE MERITANO UNA PUNIZIONE! ELECTRICITY*!

ZAZAZAPT

AARGH!

* ELECTRICITY: TECNICA DIFENSIVA DI SAYURI A BASE DI ELETTRICITÀ STATICA! È LA PRIMA VOLTA CHE LA VEDETE! NON SIETE EMOZIONATI?!

UNGA!
WHUMP

AAH! E QUESTO CHE DIAVOLO E`?!

BRAHAHM

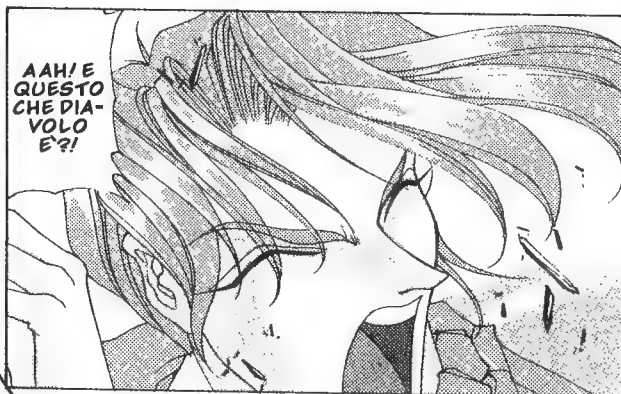
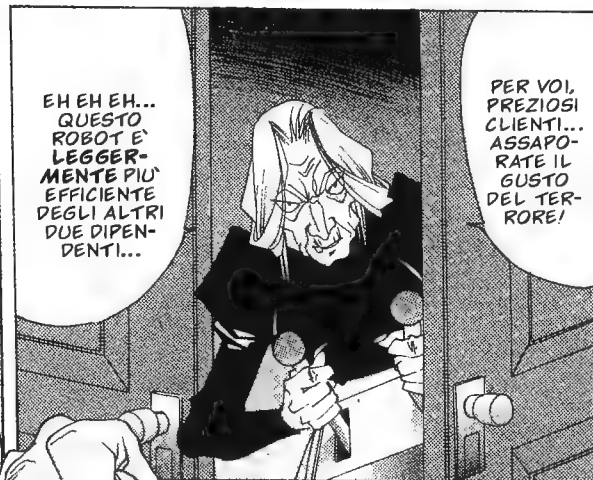
MGR!
A-ACCIDENTI... N-NE MANCAVA SOLO UNO ALL'APPELLO... QUQUESTO E` F-FRAN... FRANK...
WRRHO
OH?

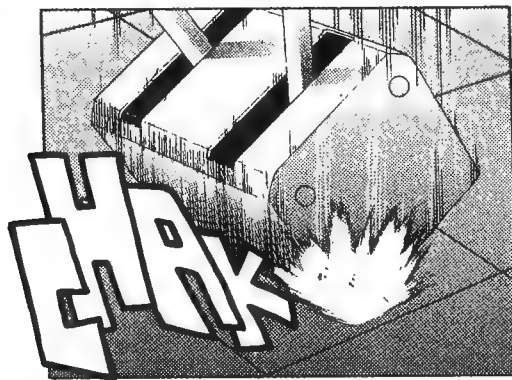
...E` FRANK SINA-TRA!

PUGNI A RAZ-ZO!
WHAAM
AAH!
AAGH!
WHAAM
KRING
CLANK
BENE... E ORA TOCCA A QUELLA RAGAZ-ZINA!

PUGNI A RAZ-ZO!
PSHOW

WHISS

TAP

PLASMA JET...
VUSH

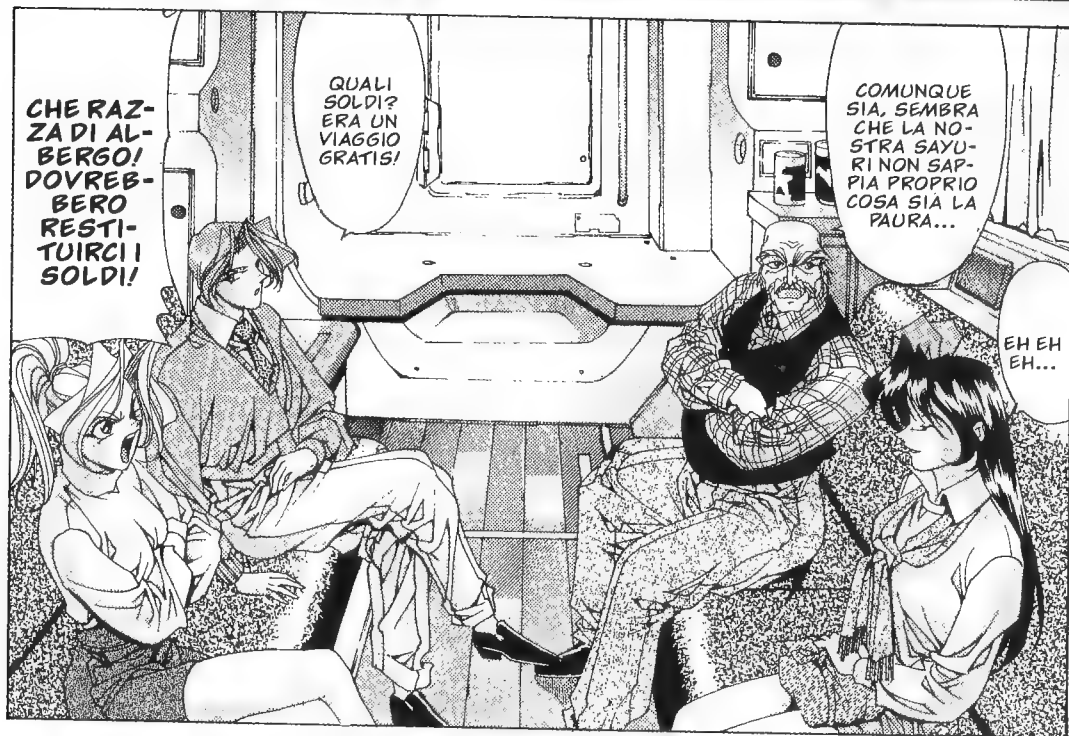
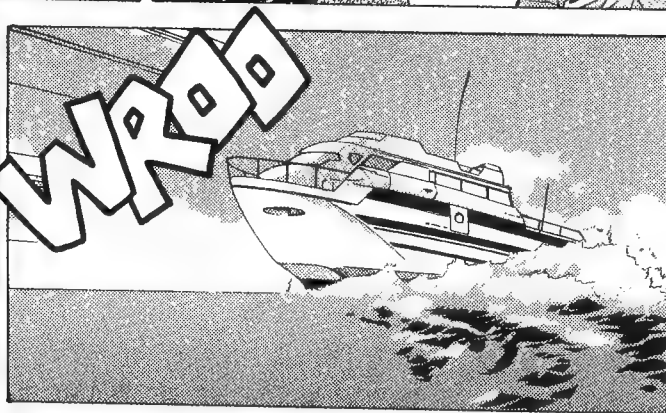
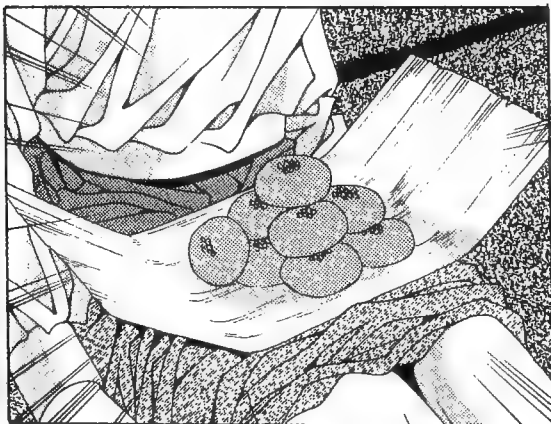
* PLASMA JET CUTTER: PUÒ SPACCARE QUALSIASI COSA!
NON SCAMBIATELO PER UN SEMPLICE COLPO DI KARATE!

IL MIGLIOR SERVIZIO DI QUESTO ALBERGO CONSISTEVA NEL FAR ASSAPORARE AI CLIENTI IL TERRORE GENUINO...

MA IO HO FALLITO... NON SONO RIUSCITA A COINVOLGERVI NEMMENO QUEL TANTO NECESSARIO DA FARVI PROVARE UN PICCOLO BRIVIDO...

CHE RAZZA DI ALBERGO! DOVREBBERO RESTITUIRCI I SOLDI!

QUALI SOLDI? ERA UN VIAGGIO GRATIS!

COMUNQUE SIA, SEMBRA CHE LA NOSTRA SAYURI NON SAPPIA PROPRIO COSA SIA LA PAURA...

EH EH EH...

CALM BREAKER - CONTINUA

CALM BREAKER

STRISCE STRISCIANTI

PRIMA O POI SAREBBE ACCADUTO...

IL GIORNO DI RIPOSO DI CHISATO

...E` BRAVISSIMA ANCHE IN CUCINA...

PUFF...

...E PASSA ORE E ORE...

...DAVANTI AL PERSONAL COMPUTER!

CREPA!

HADOO KEN!

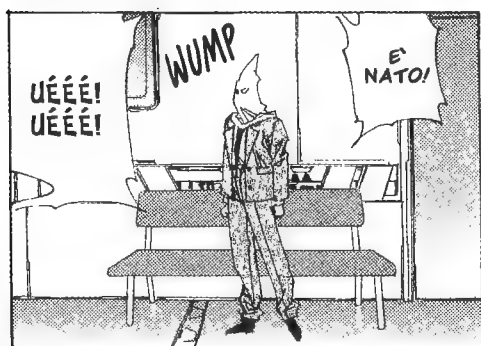
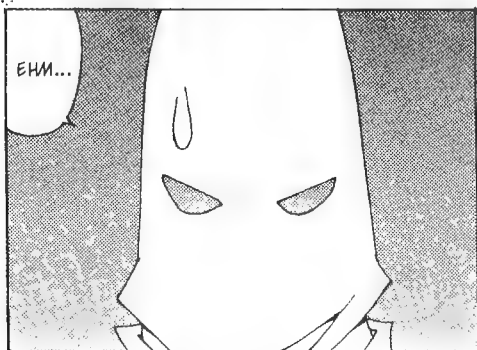
CLIK CLIK

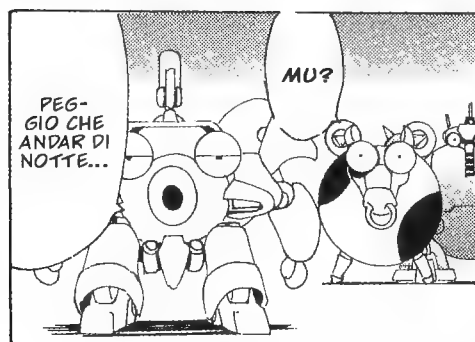
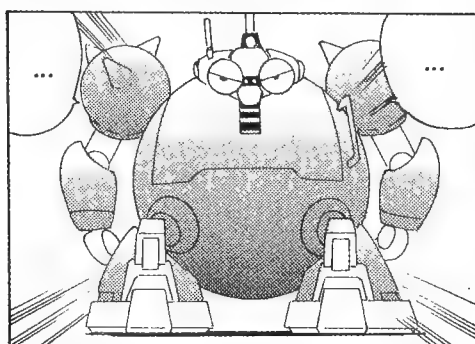
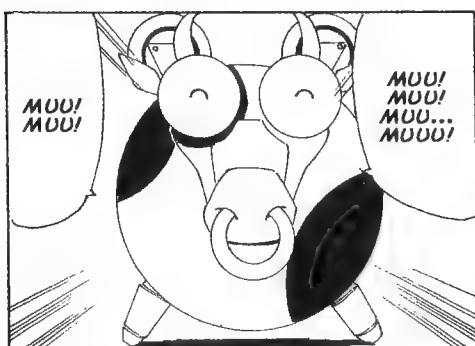
E PENSARE CHE FRA POCO COMPIRA` 30 ANNI...

IL MIO GRANDE GENIO NON RIESCE A ESSERE SMINUITO NEMMENO DALLE STRISCE UMORISTICHE...

GIA`... FORSE PERCHE` NON APPARI IN ALCUNA SCENA...

DONNA IN CARRIERA: ESSERE UMANO DI SESSO FEMMINILE CHE PASSA TUTTO IL GIORNO IN PIGIAMA.

LA NASCITA DI UN DIPENDENTE DELLE INDUSTRIE KURAHASHI

INFO: ALLE INDUSTRIE KURAHASHI POTETE DISTINGUERE GLI UOMINI DALLE DONNE A SECONDA DEL COLORE DEL CAPPUCCIO.

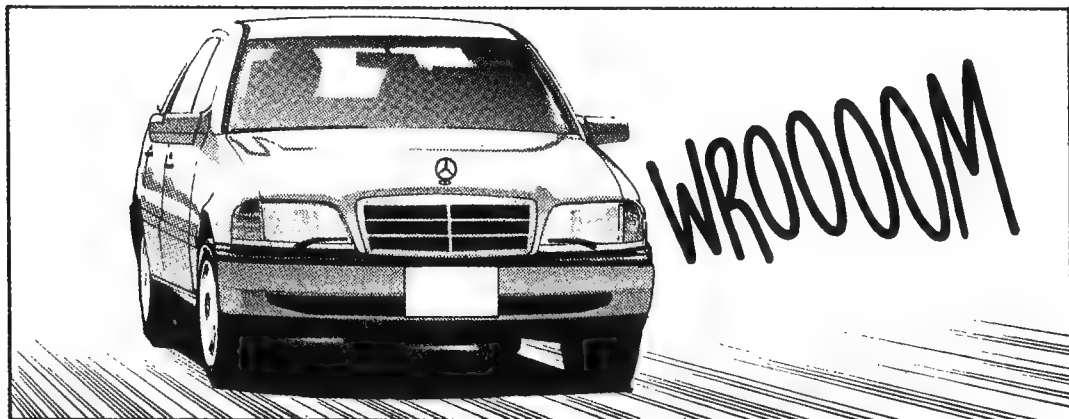
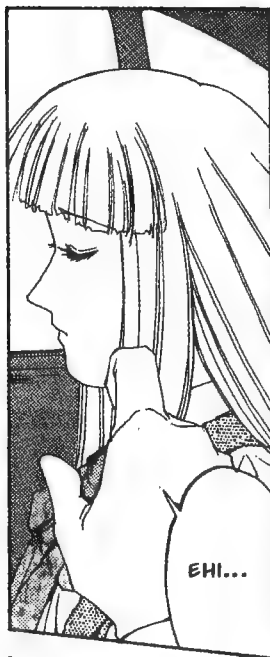
ORGOGLIO ROBOTICO

1^ LEGGE DEL KAPPA: CON L'AUMENTARE DELLE DIMENSIONI CORPOREE, NON AUMENTA NECESSARIAMENTE ANCHE IL CERVELLO.

ASSEMBLER OX di Kia Asamiya

TUTTA LA VERITA'

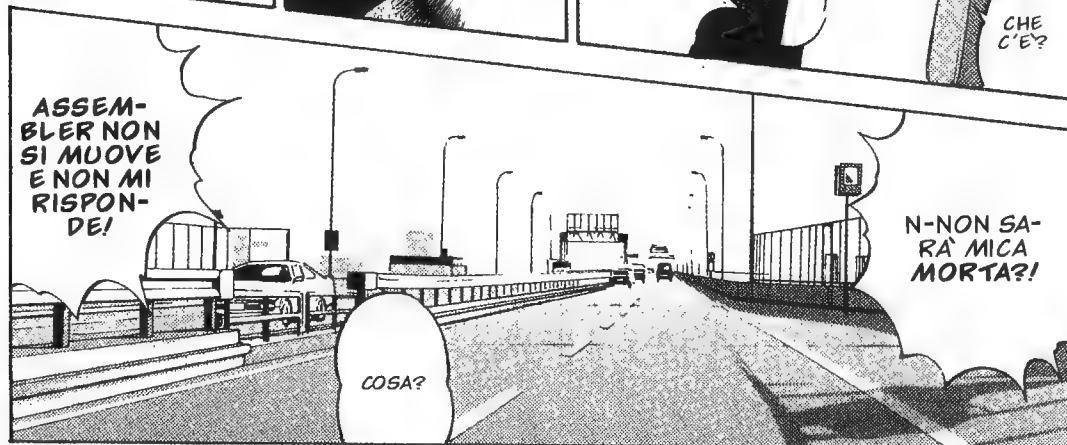
WROOOOM

ASSEM-
BLER
...?
...
BE'... ORA CI E' RIMASTO SOLO IL CONCERTO FINALE DI FUKUOKA, ASSEMBLER...

EHI...

MA CHE...?!

A-ASSEMBLER... N-NON SARÀ MICA...?!

EHI... KURAHASHI!

CHE C'È?

ASSEMBLER NON SI MUOVE E NON MI RISPONDE!

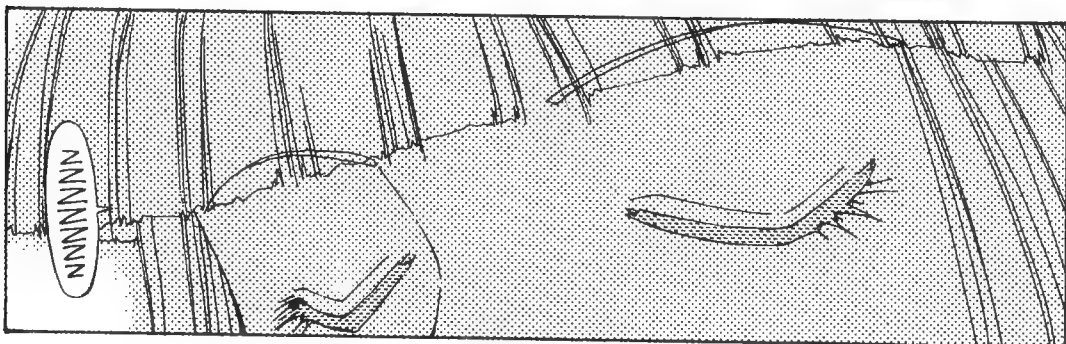
COSA?

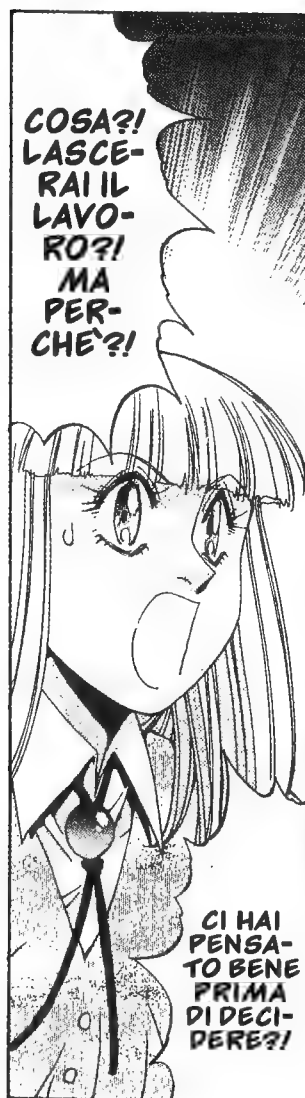
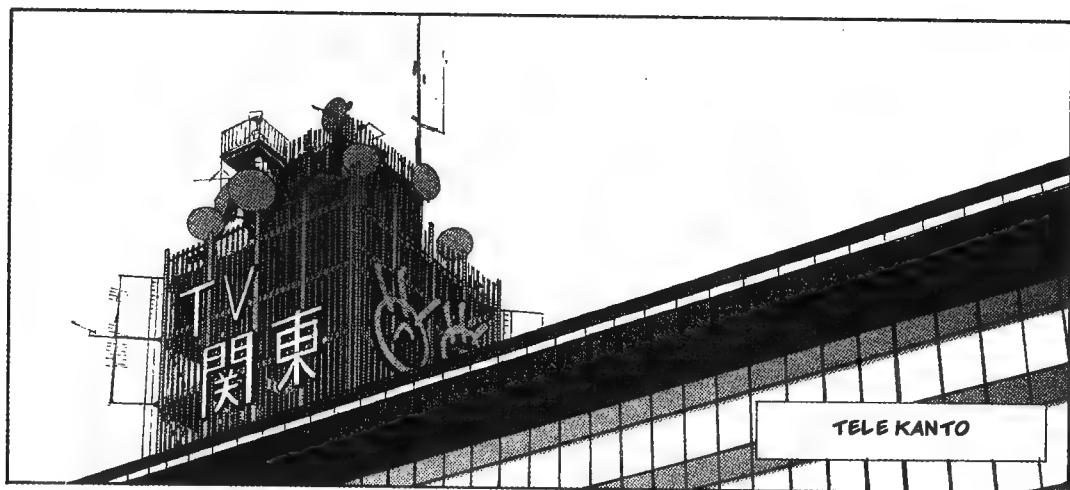
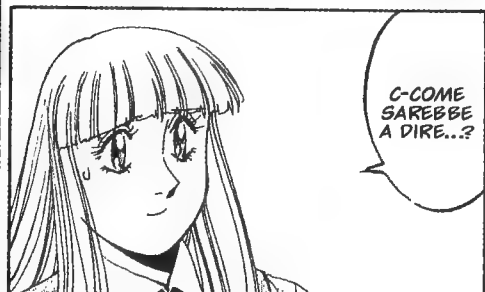
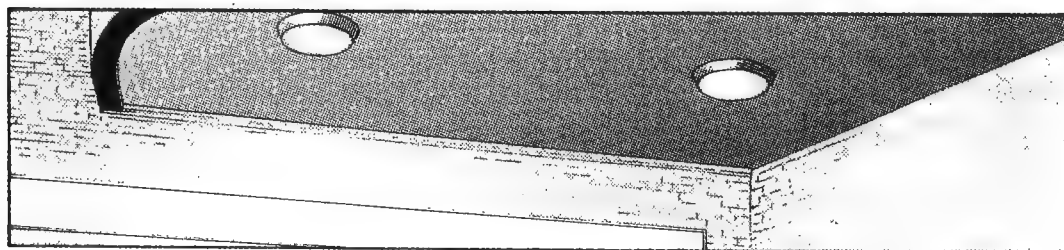
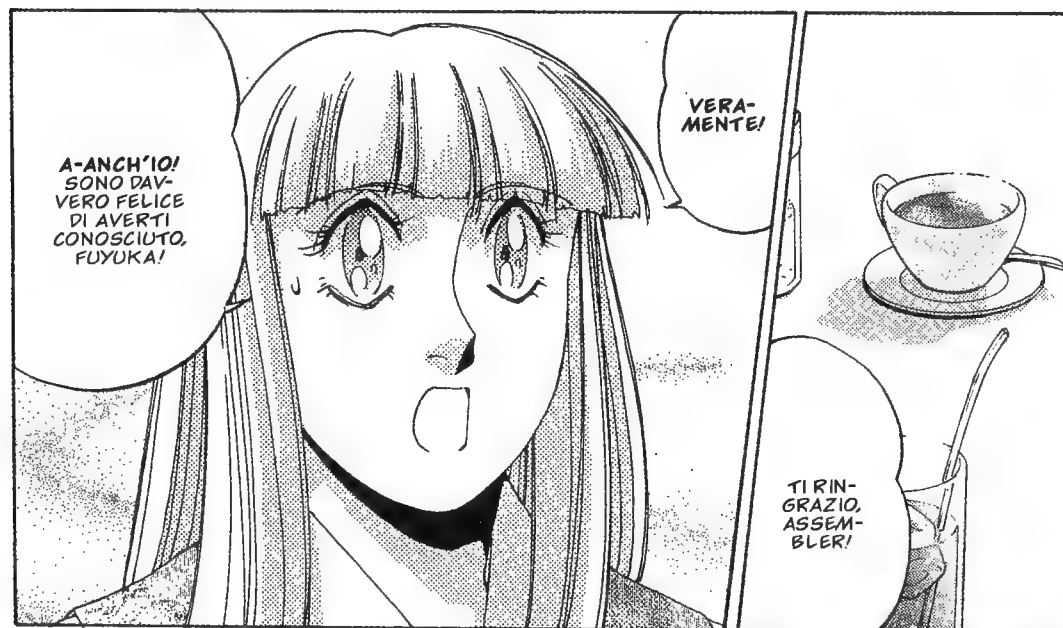
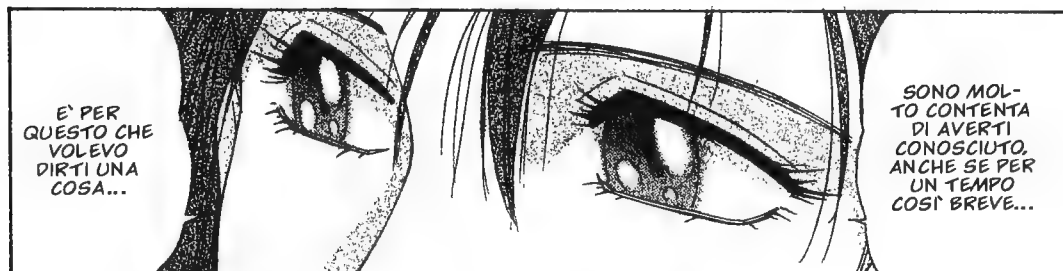
N-NON SARÀ MICA **MORTA?!**

D'ALTRA PARTE, VOI DUE STATE DAVVERO LAVORANDO DURO... MI MERAVIGLIO PIUTTOSTO CHE TU NON FACCIA COME LEI...
GIÀ... ANCH'IO QUANDO L'HO VISTA COSÌ PER LA PRIMA VOLTA SONO RIMASTO ALLIBITO...
DAVVERO STA SOLTANTO DORMENDO...?

UH...

NNNNNNN

STA DAVVERO DORMENDO...

EPPURE POCO FA ERO PRATICAMENTE SICURA CHE **NON RESPIRASSE!**
COSA DIAVOLO STA SUCCEDENDO AD ASSEMBLER?!
NNNNNNNNN
AH AH AH AH! VISTO? CHE TI DICEVO? BE', LASCIAMOLA DORMIRE TRANQUILLA!
浦安
東関道
1000m

TV 関東
TELE KANTO

COSA?! LASCERAI IL LAVORO?! MA PERCHÈ?!
BE'... SÌ...
LO FACCIO PERCHÈ... ECCO... CREDO CHE PRESTO SARÒ IMPEGNATA CON QUALCOSA DI **MOLTO** PIÙ IMPORTANTE DEL MIO ATTUALE LAVORO...
CI HAI PENSATO BENE **PRIMA** DI DECIDERE?!
S-STAI CERCANDO DI DIRMI CHE TI **SPOSI**?
DESIDERAVO CHE TU LO SAPESSI PRIMA DI CHIUNQUE ALTRO, ASSEMBLER...
AH AH... BE'... TU CHE NE DICI?
C-COME SAREBBE A DIRE..?

NON SO PERCHÉ, MA... TU NON SEI MAI STATA UN'ESTRANEA, PER ME... FIN DA QUANDO CI SIAMO INCONTRATE LA PRIMA VOLTA...
GIÀ... PER ME ERI QUASI UNA SORELLA MINORE... TI HO SEMPRE CONSIDERATO COME TALE...
OH, FUYUKA...

È PER QUESTO CHE VOLEVO DIRTI UNA COSA...
SONO MOLTO CONTENTA DI AVERTI CONOSCIUTO, ANCHE SE PER UN TEMPO COSÌ BREVE...

A-ANCH'IO! SONO DAVVERO FELICE DI AVERTI CONOSCIUTO, FUYUKA!
VERAMENTE!
TI RINGRAZIO, ASSEMBLER!

COME SAI BENE ANCHE TU, LA NOSTRA VITA NON È ETERNA... PERCIÒ VOGLIO VIVERE IN MODO DA NON RIMPIANGERE NULLA... CREDENDO IN OGNI PICCOLO GESTO CHE FARÒ D'ORA IN POI... IO LA PENSO COSÌ!

È PER QUESTO CHE HO DECISO DI LASCIARE LA TELEVISIONE E LA PROFESSIONE DI PRESENTATRICE... CAMMINERÒ SU UNA STRADA DIVERSA, MA QUALUNQUE COSA ACCADA SONO SICURA CHE NON ME NE PENTIRÒ ASSOLUTAMENTE...

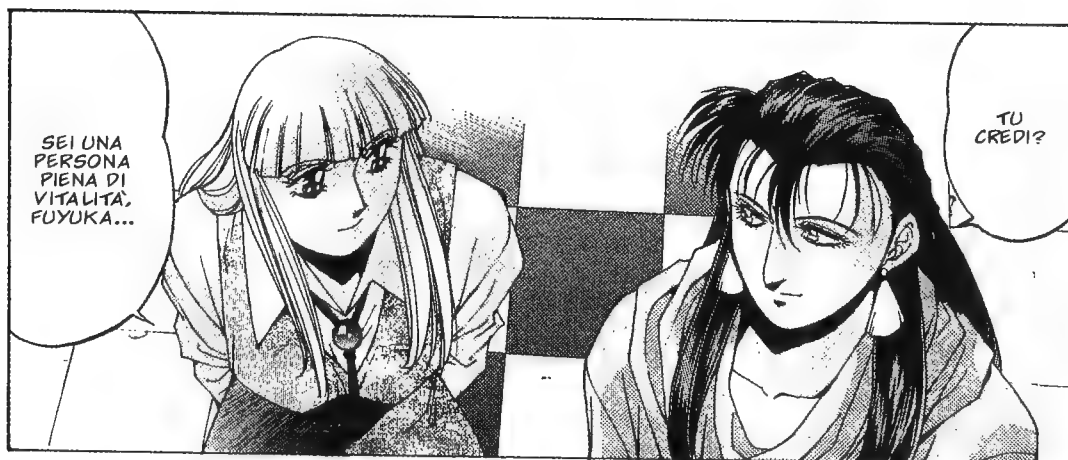
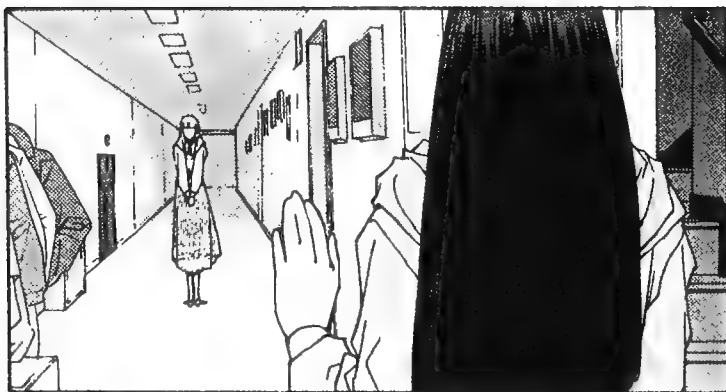
BE', ALLORA TI SALUTO, ASSEMBLER!

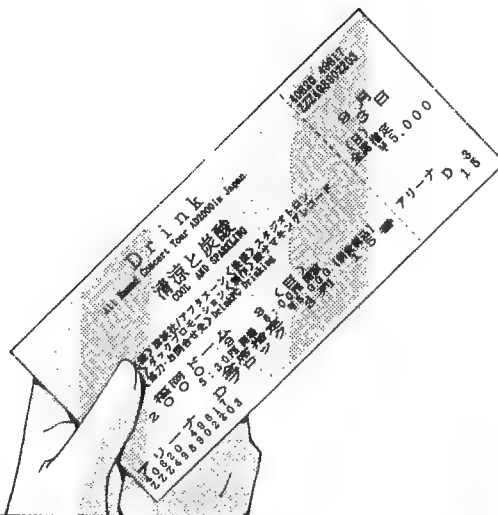
STAMMI BENE ANCHE TU, FUYUKA!

FINCHÉ IL TEMPO ME LO PERMETTERÀ, CONTINUERÒ A SEGUIRTI IN TELEVISIONE...

TI AUGURO DI DIVENTARE LA STELLA PIÙ SPLENDENTE NEL FIRMAMENTO DEGLI IDOL CANTANTI, ASSEMBLER...

...ANCHE SE CREDO CHE TU LO SIA GIÀ!

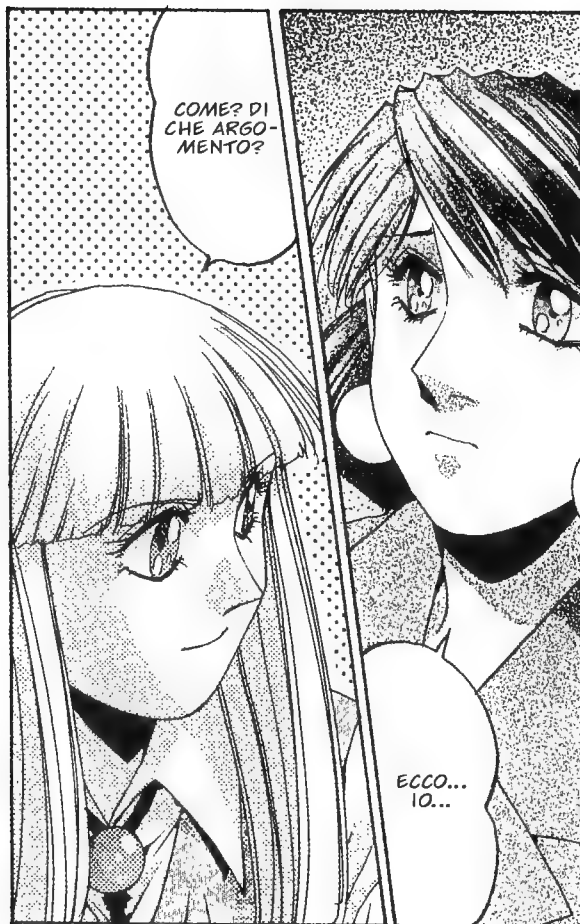
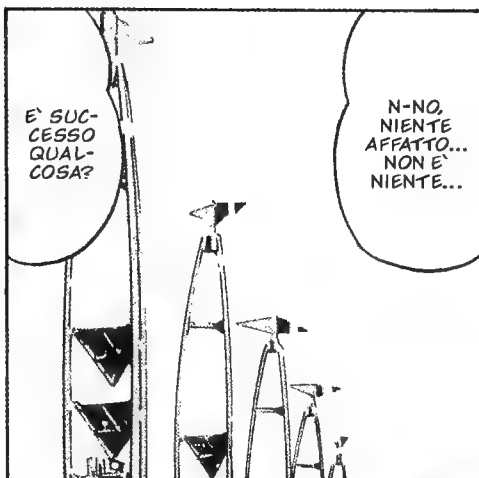
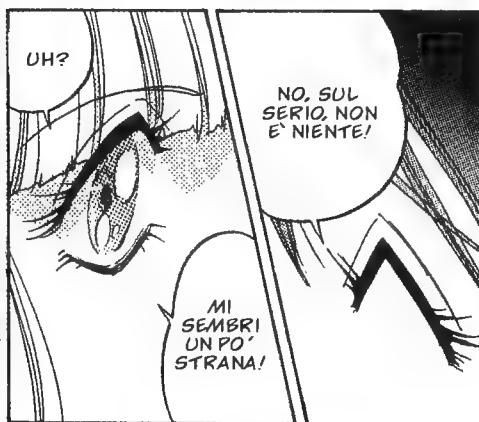
SEI VERAMENTE SICURA CHE VADA BENE COSÌ, FUYUKA?
GI-GELF...
TAP
OH!

SONO STATA IO A SCEGLIERE QUESTA STRADA... PER CUI VA BENE COSÌ...
SÌ... VA BENE COSÌ!

MA CERTO...
RUMBLE
CAPISCO...

ECCO QUA, INTER-PRETER!
Drink
Concert Tour AD2000 in Japan
清涼と炭酸
COOL AND SPARKLING
GRAZIE, ASSEM-BLER!

NON VE-DO L'ORA DI VEDERE IL TUO CONCERTO... DI' UN PO', VERRANNO A VEDERTI ANCHE GLI ALTRI, SPERO...
A-HA! INFATTI MI SONO FATTA DARE I BIGLIETTI ANCHE PER LORO!

ANZI, ORA È MEGLIO CHE IO VADA A DARGLIE-LI...
BENISSIMO! VEDRAI CHE NE SARANNO ENTUSIASTI!

ALLORA, TI SALUTO...
AH... ASSEM-BLER!

COSA C'È, INTER-PRETER?
DIMMI...
ECCO... CIOÈ...
P-PER CASO COMPILER HA PARLA-TO CON TE RIGUARDO A... A UN CERTO ARGOMEN-TO?

COME? DI CHE ARGOMENTO?
ECCO... IO...
E' SUCCESSO QUALCOSA?
N-NO, NIENTE AFFATTO... NON E' NIENTE...
UH?
MI SEMBRI UN PO' STRANA!
NO, SUL SERIO, NON E' NIENTE!
BE', NON IMPORTA! ALLORA CI VEDIAMO, INTERPRETER!
CIAO!
POVERA ASSEMBLER... COME IMMAGINAVO, COMPILER NON LE HA ANCORA DETTO NULLA...
SIGH...

EHM...

NON È UNO SCHERZO, VERO?!

È PROPRIO TUTTO GRATIS?!

SHA

V-VE LO GIURO...

SHA SHA SHA SHA SHA

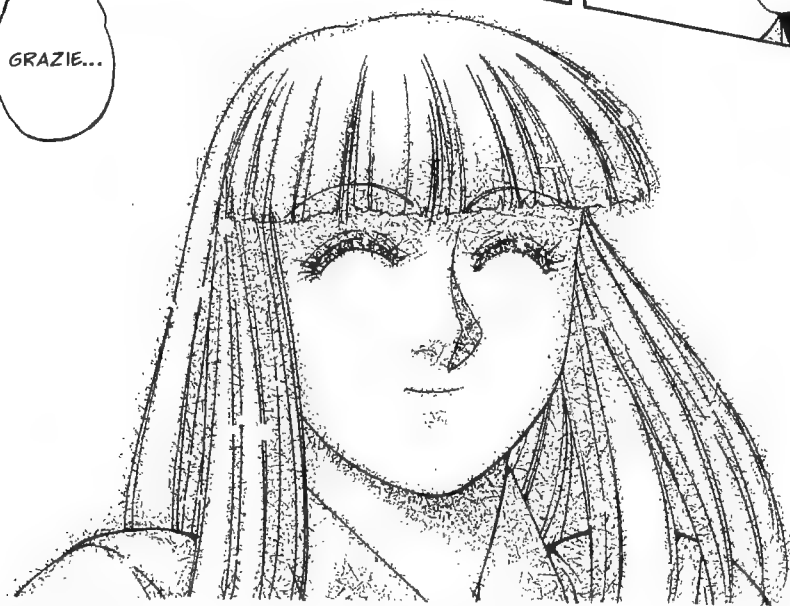
EHM...
QUANTO SEI STUPIDO! E' A DUE PASSI DA ROMA, IN ITALIA!
MA DOVE SI TROVA ESATTAMENTE FUKUOKA?

COSA?! MI STAI CHIEDENDO DI VENIRE AL TUO CONCERTO?!
Drink
Concert Tour AD2000in
清涼と炭酸
COOL AND

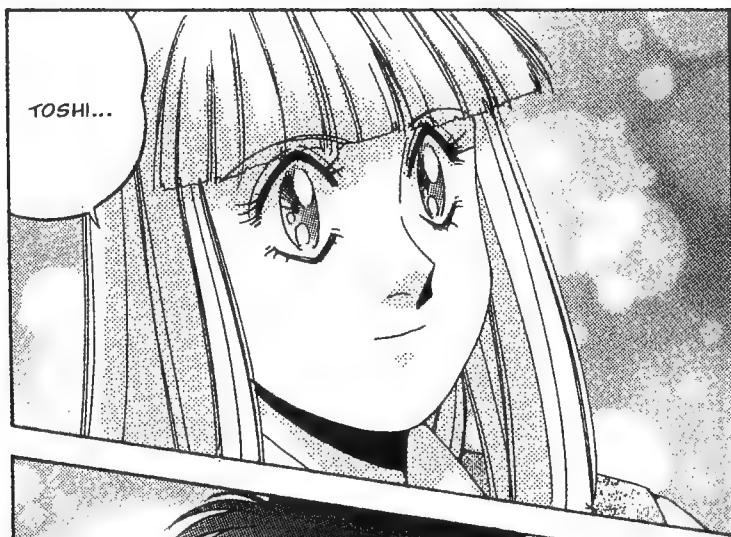
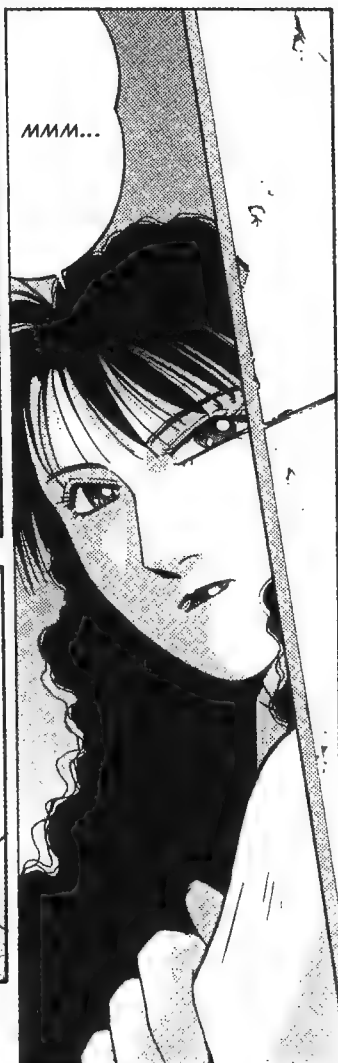
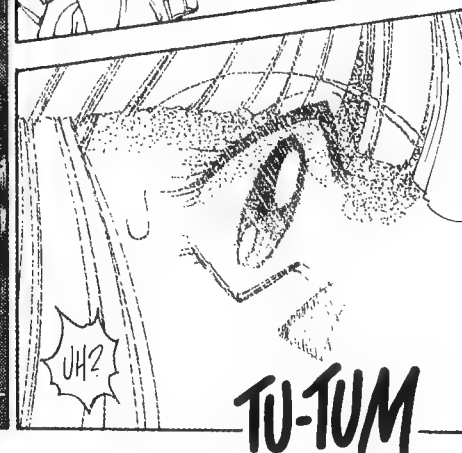
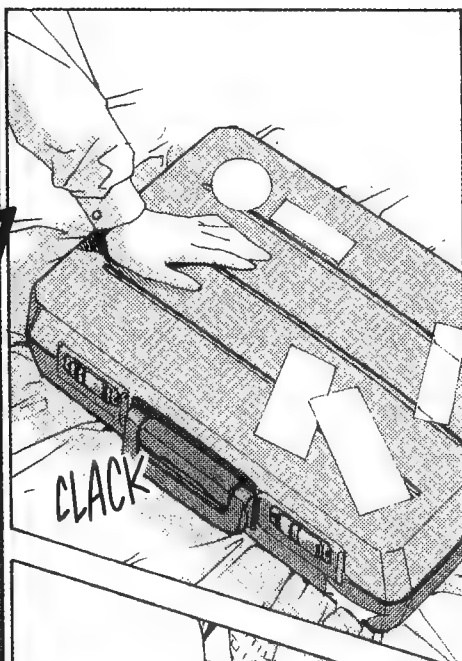
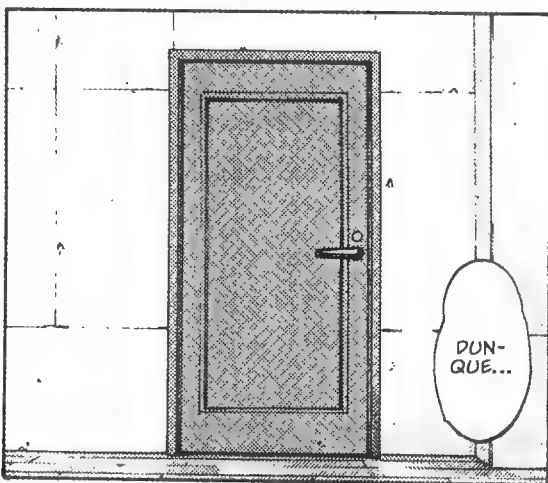
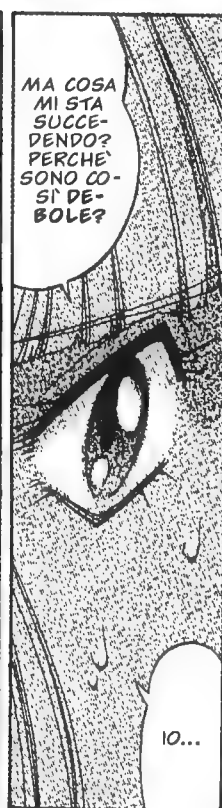
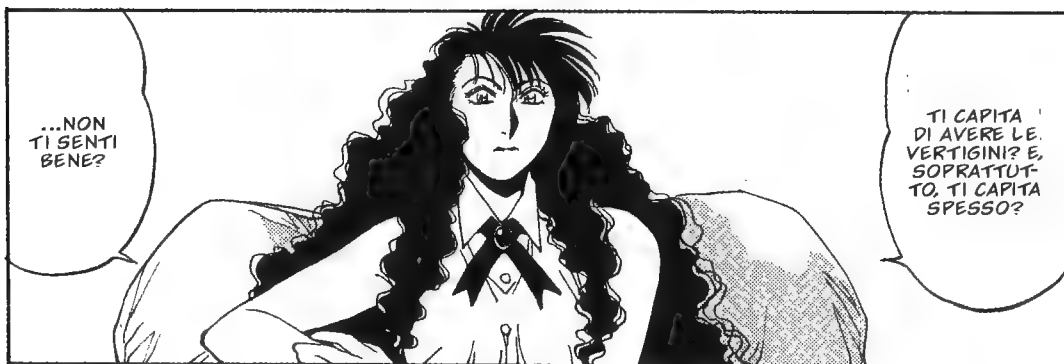
PFUI!
BE; ECCO...

DICO SUL SERIO!
TI AVVERTO CHE I MIEI GUSTI MUSICALI SONO UN PO' RAFFINATI, PER CUI NON MI ACCONTENTO FACILMENTE!

SIGH...
GRRRR
TU PROVA A STONARE ANCHE UNA SOLA NOTA, E IO TROVERÒ IL MODO DI ROVINARTI TUTTO IL CONCERTO!

ASSEMBLER...
DAVVERO POSSIAMO VENIRE?
NE SONO VERAMENTE FELICE, ASSEMBLER!
CREDO CHE LA VOSTRA PRESENZA MI IMBARAZZERÀ UN PO', PERÒ...
SARAI BRAVA COME SEMPRE...
GRAZIE...
TOSHI...

CI RIUSCIRAI SICURAMENTE, ASSEMBLER...
FARÒ UN OTTIMO CONCERTO... COSTI QUEL CHE COSTI!
TOSHI...
ASSEMBLER...
MMM...

SSSSSSH
CLACK
E COSÌ, DOMANI SAREMO FINALMENTE A FUKUOKA...
UH?
TU-TUM

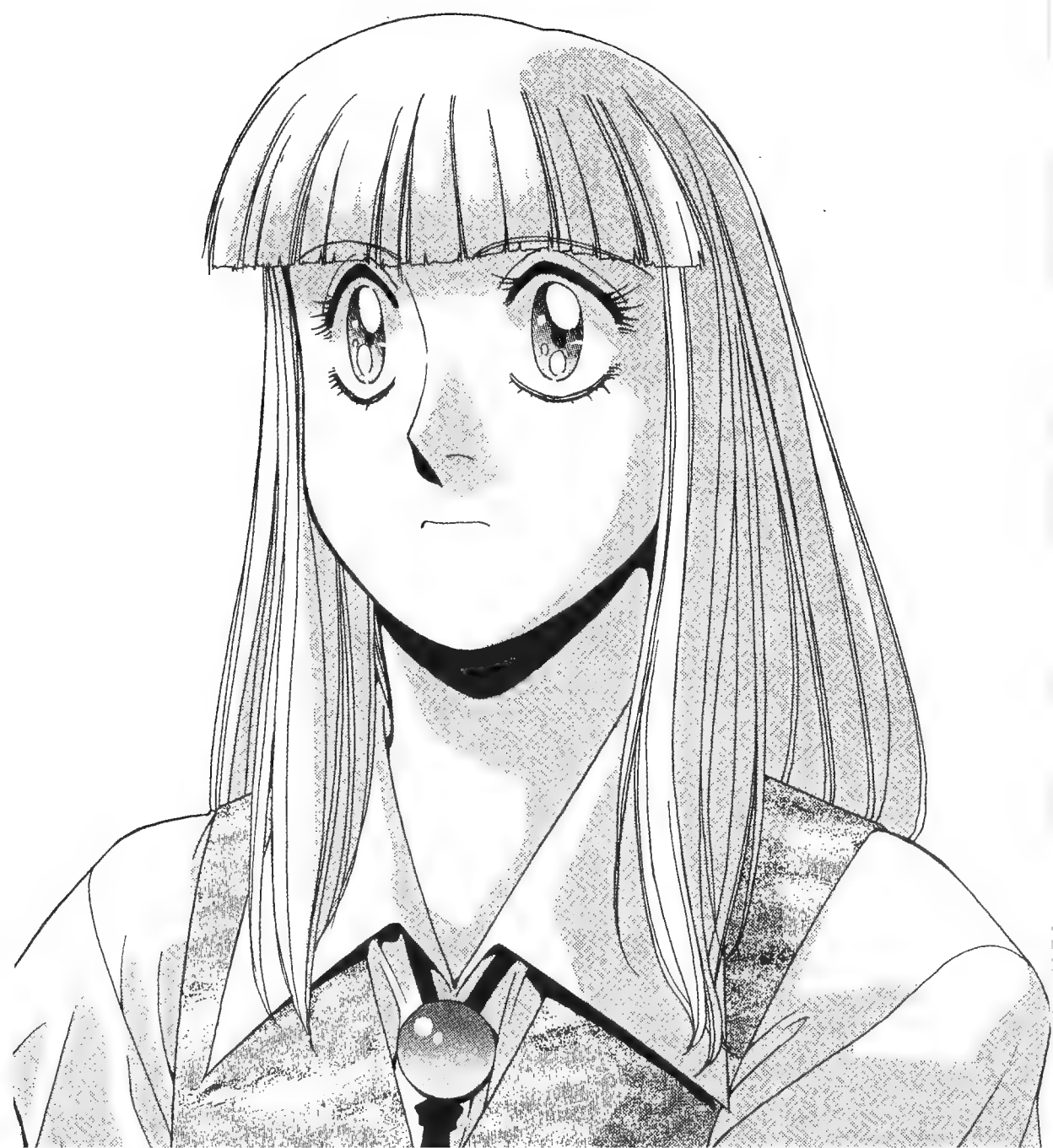
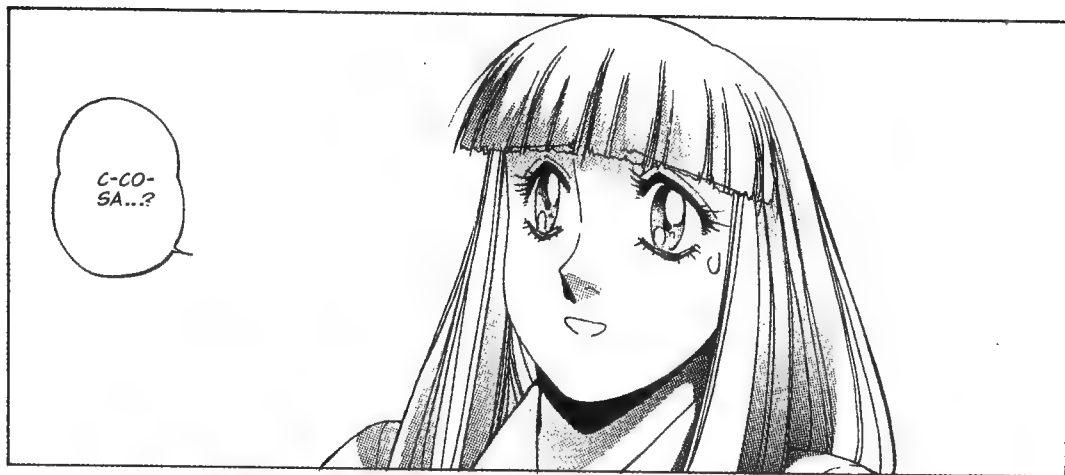
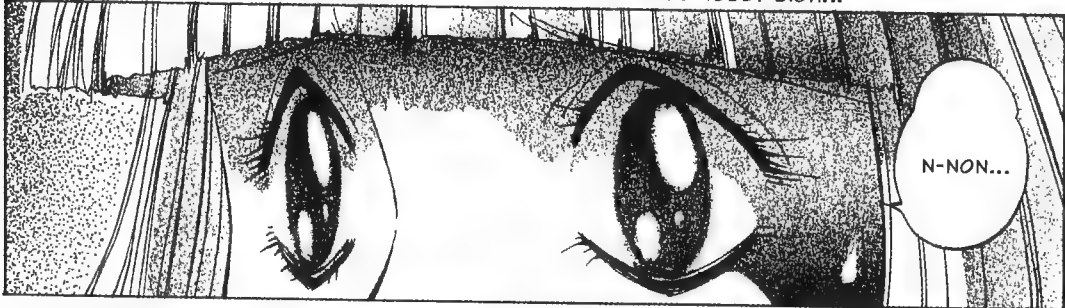
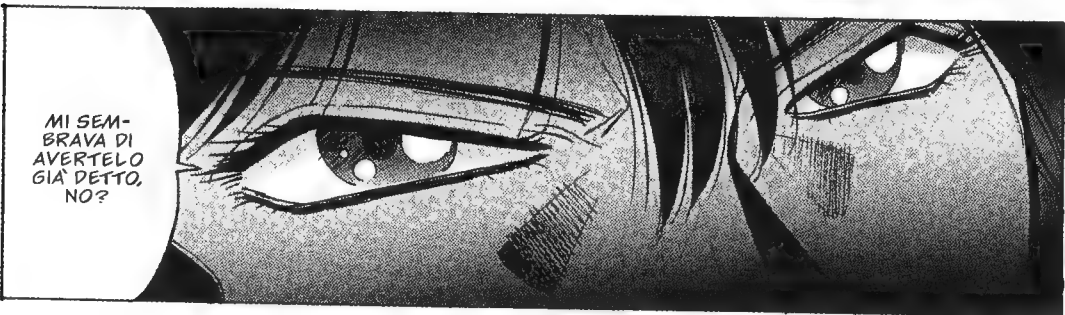
THUMP
OUH...
D-DI NUOVO... È S-SUCCESSO ANCORA...
TUTUM
TUTUM
MA COSA MI STA SUCCEDENDO? PERCHÈ SONO COSÌ DEBOLE?
IO...
MA CERTO! POSSO SEMPRE CHIEDERE CONSIGLIO A COMPILER!
FORSE LEI SAPRÀ COSA...
DUNQUE...

...NON TI SENTI BENE?
TI CAPITA DI AVERE LE VERTIGINI? E, SOPRATTUTTO, TI CAPITA SPESSO?

DICONO CHE ULTIMAMENTE DORMO COSÌ PROFONDAMENTE DA SEMBRARE MORTA..
ME L'HA DETTO ANCHE MEGUMI...

È PROPRIO COSÌ! AVANTI, COMPILER... DIMMI COSA MI STA ACCADENDO, SE LO SAI!
MMM...

SSSSHH
IL MOTIVO È SEMPLICE, ASSEMBLER...
SSSSH
E T-TU LO CONOSCI, COMPILER?

CERTO CHE LO CONOSCO... VEDI, ASSEMBLER...
...IL FATTO È CHE FRA NON MOLTO...

...TU MORI-RAI!

* RICORDATE **KAPPA MAGAZINE** 37 E 38 DI LUGLIO E AGOSTO DEL 1995? SIGH...

M-MA IO...
...IO NON AVEVO CAPI-TO!

ASSEMBLER OX - CONTINUA